
STAR OCEAN V · MIGHTY Nº 9 · GOD OF WAR · GRAND KINGDOM
GTM
AGOSTO 2016 - # 008
“Históricamente, el desarrollo de máquinas ha amplificado la capacidad del hombre para destruir”
load_ Edmund Cooper
start_ DEUS EX: Mankind_Divided {
(el) FUTURO
ES_S1NTÉT1C0
WWW.GAMESTRIBUNE.COM



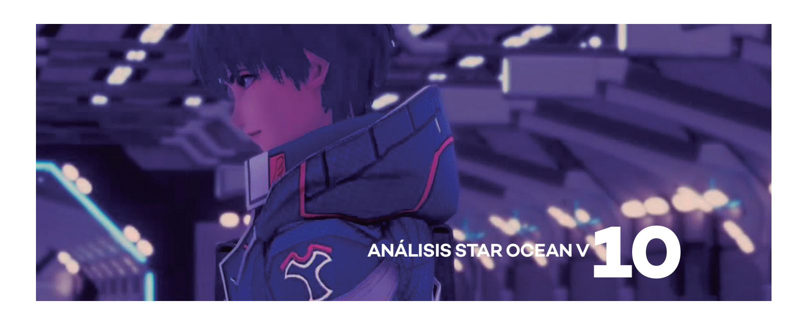
GTM AGOSTO
SUMARIO

EDITORIAL

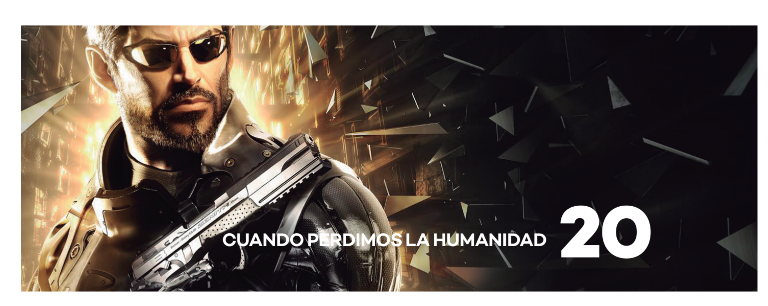
ANÁLISIS

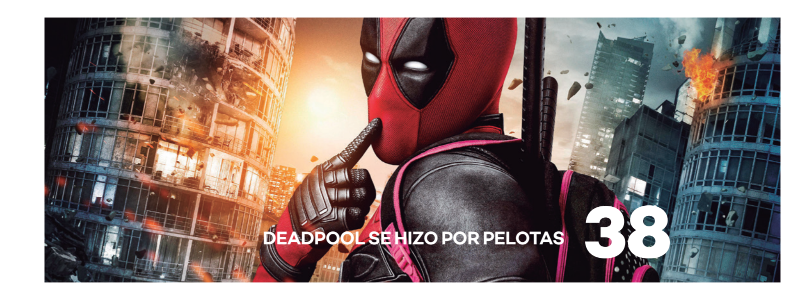
REPORTAJES

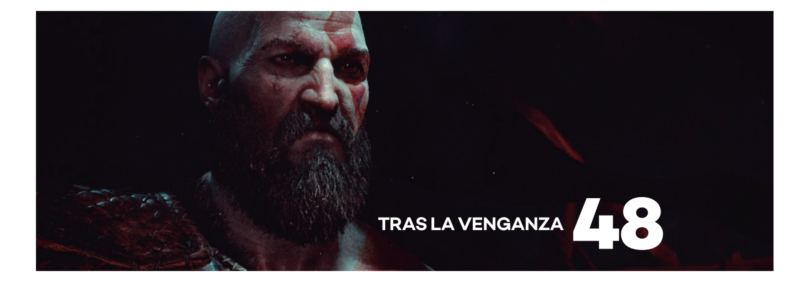
OPINIÓN











Redactores

Este es parte del equipo que a diario y mes a mes hace que GTM crezca con nuevos contenidos originales y noticias de actualidad.



Borja Ruete

REDACTOR

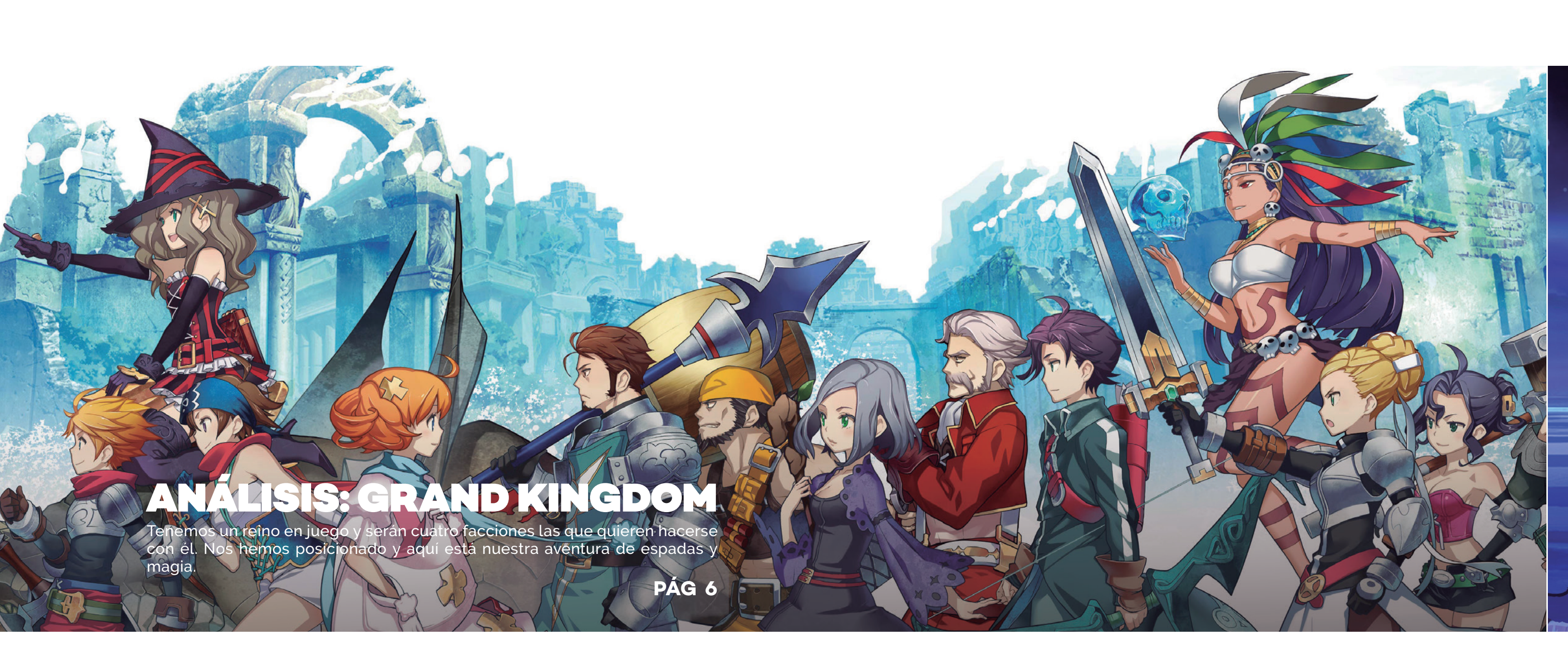
Nuestro especialista en Japón capaz de traducir hasta el más intrincado tuit en japonés. No quiere contar el secreto de su pelo liso y sedoso.



Carlos Santillana

RESPONSABLE DE CONTENIDOS

Apasionado del videojuego japonés y amante de Valkyria Chronicles y Gravity Rush. Barre las fuentes de información.



ANÁLISIS: GRAND KINGDOM

Tenemos un reino en juego y serán cuatro facciones las que quieren hacerse con él. Nos hemos posicionado y aquí está nuestra aventura de espadas y magia.

PÁG 6

«La esperanza lo que nos hace más fuertes. Con lo que luchamos cuando todo lo demás se ha perdido»

God of War



Manuel Guzmán

MAESTRO POKÉMON

El entrenador Pokémon de nuestra redacción. Es tenaz, pero ha caído en las garras de Pokémon GO.



Laura Luna

COLABORADORA

Nuestra colaboradora todoterreno. Atrevida y sin pelos en la lengua, trata cualquier tipo tema que le caiga en las manos.



Roberto Pineda

REDACTOR

El único de nuestros redactores con un mono en casa. De los pocos que puede tener un balón en los pies y un mando en la mano al mismo tiempo



REPORTAJE: EL LEGADO DE LUCASARTS

Hacemos un recorrido por las diferentes obras de Lucas Arts. Todo un repaso por las obras que han pasado a la historia de los videojuegos.

PÁG 44



EL EDITORIAL

Vacaciones con V: verano y videojuegos

POR JORGE SERRANO

Puede que suene a tópico, y que sea un tema más que manido, pero creo que a la gran mayoría de las personas de mi edad les pasa lo mismo que a mí. Somos esclavos de nuestro trabajo y esto nos impide el poder disfrutar del ocio electrónico —sí, por desgracia ni vivo, ni genero ingresos por parte del mundo de los videojuego—. **No hay tiempo material para poder dedicarle todo lo que cualquier jugador desea**. Y, cuando uno no está trabajando, tiene otras obligaciones personales —familia— a la que tener que dedicarse. Esta situación provoca, al menos en mi caso concreto, que **no haya encendido la consola en un largo periodo de tiempo**. Y para qué os voy a engañar, cuando las he encendido, me ha saltado la «dichosa actualización» de turno. Total, que el poco tiempo que tenía, no me sirvió ni para jugar una mísera hora. Algo desquiciante, que ha hecho que en muchos casos **ni me plantee el pulsar ese botón que antes me sumergía en mil y una aventuras**: el botón de encendido.

Pero ahora llega mi momento, señores. Llegan las vacaciones y, con ellas, **esa bocanada de aire que tanta falta hace**. Creo que no seré el único que intente poner al día su «juegoteca». Me espera una gran «pila» de juegos imprescindibles (esos que todo el mundo considera que deben jugarse sí o sí) y luego los *top selection* personales, esos que sabes que solo te gustan a ti y que la críti-

MI CALENDARIO Y MI AGENDA YA TIENEN MARCADOS MIS MOMENTOS DE JUEGO, MOMENTOS EN LOS QUE ME CONVERTIRÉ EN UN EXPLORADOR, UN HÉROE DE GUERRA, UN BRUJO, UN SUPERVIVIENTE O UN GUERRERO

ca general no ha sabido apreciar. Ya vas dejando todo preparado para que, cuando llegue ese apreciado momento, hagas lo que más te gusta: **disfrutar jugando**.

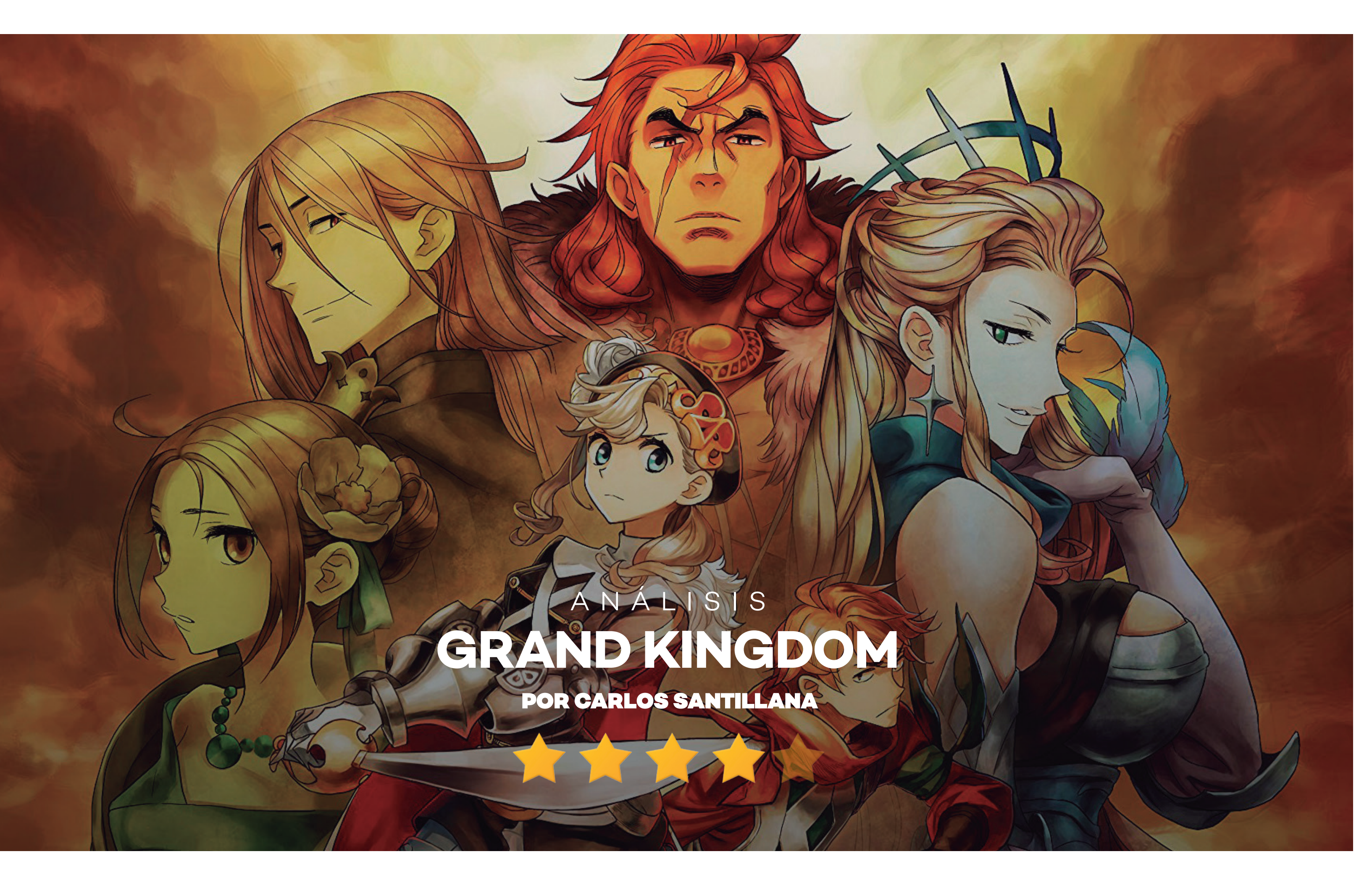
Parece mentira, ahora que uno ya tiene un considerable poder adquisitivo, es cuando menos tiempo dispone para sus *hobbies*. Y tal y como está la industria, **tampoco te lo pone fácil.** Hay una gran cantidad de títulos a los que deseas jugar y, quitando a los que yo llamo privilegiados (véase que es una apreciación cien por cien personal), poca gente dispone de ese pequeño momento que tenía diez o quince años atrás. **Tenemos que recurrir a estas fechas para poder volver a aquella época.**

Yo ya he avisado a los míos, estas fechas no van a ser sólo para ir a la playa, a la montaña y demás. Mi calendario y mi agenda ya tienen marcados mis momentos de juego, momentos en los que **me convertiré en un explorador, un héroe de guerra, un brujo, un superviviente o un guerrero**. Momentos en los que yo seré el protagonista, ese personaje principal cuya historia gira en torno a él. Intentaré vencer a la máquina o a otros jugadores gracias a mi destreza con el mando. Y ese mando que porto se convertirá en mi única arma para salir airoso de todas las dificultades que me quieran poner. Es mi momento, son mis vacaciones *con V, de videojuegos*.









El género de los jrpgs es uno de los que más libertad parece tener dentro del mundillo. Como tal no se cortan en hacer pruebas y experimentos que en un juego occidental rozaría la locura. ***Grand Kingdom* no se aventura con un estilo de juego estrafalario** u otras japonesadas que conocemos bien los fans. Lo hace apostando a lo grande por el estilo de rol táctico.

El mundo de *Grand Kingdom* lo compone un enorme continente llamado Resonail. Demasiado grande y a la vez pequeño para las cuatro «grandes naciones» que lo componen. El caballeroso reino de Landerth, los fuertes guerreros de Valkyr, el enigmático reino boscoso de Fiel, y la avanzada tecnología mágica de Magion. Todos en busca de la conquista del resto de naciones en una lucha sin cuartel.

Nuestro papel en esta contienda sin aparente final es la de un capitán de mercenarios. **Espadas a la venta al mejor postor que en principio busca su propio beneficio en una campaña relacionada con el gremio de mercenarios,** pero que posteriormente se cruza directamente en el destino de cada uno de estos cuatro reinos con unas campañas centradas en cada uno de ellos. Una novedad respecto a la versión japonesa, en la que estas campañas formaban parte de un contenido adicional de pago, y que convierte los **12 capítulos iniciales en un total de 48.**

El mayor problema de cómo se desenvuelve esta trama es que nosotros, el supuesto protagonista del juego, **ni habla ni se ve en el juego**. Un líder impersonal al que se refieren mirando a la pantalla y que nunca responde con sus propias palabras, por lo que el peso de la historia recae más sobre nuestros compañeros y demás personajes de la historia que sobre nosotros mismos.

Eso sí, cuando el estilo de juego es tan completo como el de *Grand Kingdom,* el resto de problemas importa menos. Como mencioné antes, **su arriesgada apuesta ha sido usar un estilo ya de por sí complejo como es el rol táctico**, y llenarlo de opciones y posibilidades hasta decir basta. Está claro que no es un juego para el que busca acción rápida y veloz.

Sólo enumerar una parte de su abrumador potencial daría para varias páginas, pero se intentará mencionar al menos lo más importante. **Moverse por el mundo es muy sencillo,** ya que sólo tenemos la opción de ir a nuestra base de mercenarios y a la capital de cada reino —todo mediante un menú—. Es en las misiones donde la cosa se complica.

En primer lugar nos presentan un mapa con aspecto de juego de mesa, donde ir moviendo nuestro peón hacia sus objetivos con, por ejemplo, un número máximo de movimientos. Las casillas pueden estar vacías o presentar obstáculos, objetos ocultos, teso-

ros, caminos alternativos o, por supuesto, los peones enemigos que también se van moviendo por el tablero. Es al cruzarnos con estos peones cuando empieza el verdadero combate.

Un escenario cerrado con tres carriles por los que movernos y actuar, **con un abrumador sinfín de posibilidades tácticas**. En primer lugar, podemos usar un máximo de cuatro personajes propios de entre las **17 clases disponibles para contratar** —cinco de las clases eran contenido de pago en Japón—. Estas clases se pueden dividir en **guerreros, magos y a distancia.** Pero eso sería simplificar demasiado. Cada clase puede estar enfocada a hacer mucho daño, proteger a sus aliados, curar, atacar a distancia, ofrecer apoyo y más. Eso sólo de base, porque según su equipo, habilidades y características podemos hacer que sea mejor en algún aspecto concreto.

Pero por si fuera poco, *Grand Kingdom* no se conforma con que elijamos la acción de un menú y esperar a ver qué pasa. Todos los ataques de todas las clases se resuelven con pulsaciones de habilidad que son casi lo más importante de todo, ya que poco importa lo bueno que sea un personaje **si luego falla al atacar porque pulsamos en mal momento**. O peor aún, porque le damos a un aliado que estaba cerca. Esto es sólo una muestra de la gran cantidad de opciones que iremos encontrando, pero hay más. Habilidades de campo, ataques de artillería, moral, y un largo etcétera.

Todas estas opciones **entran en perfecta armonía en las guerras**: la verdadera alma de *Grand Kingdom* y donde posiblemente pasemos más tiempo, ya que forman una parte muy importante y divertida del juego. Como mercenarios que somos **podemos firmar un contrato con uno de los cuatro reinos**, y a partir de entonces luchar en su nombre en una guerra online asíncrona.

Estos reinos buscan invadir regiones enemigas y defender las suyas. De forma similar a las misiones entraremos en unos tableros de combate especiales llenos de bases y piezas de artillería a atacar y defender. Lugares que al defender de forma exitosa reforzaremos sus defensas, o debilitar o incluso destruir si es del enemigo. Todo esto en combates contra otros grupos de mercenarios de manera indirecta que dura hasta que un bando se queda sin fuerzas.

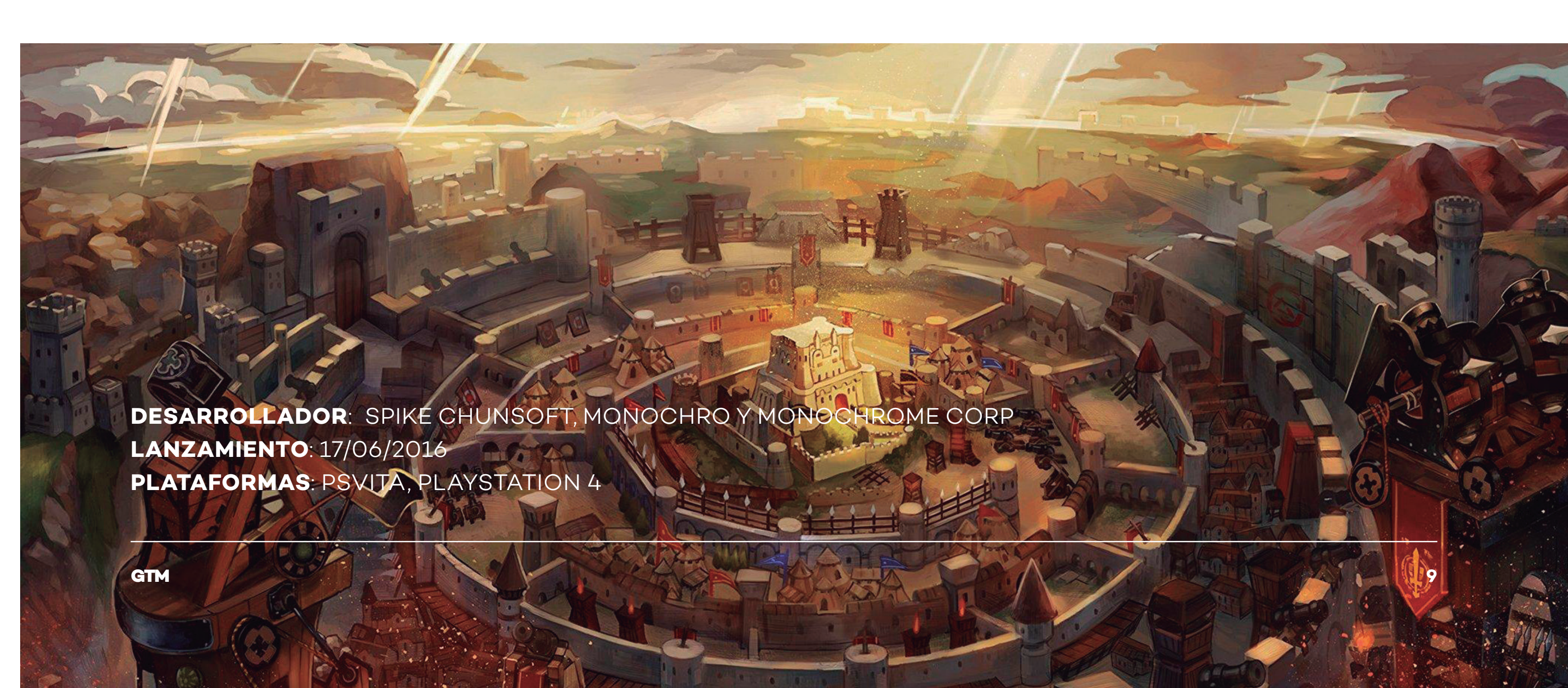
Lo de la manera indirecta es porque podemos actuar directamente en las guerras manejando en persona nuestras tropas, o **mandarlas para que actúen por su cuenta**. Estas tropas son justamente las que participan como enemigos de los jugadores, por lo que nunca existe un *PVP* directo tradicional. Una decisión totalmente acertada, que acelera el proceso y consigue que todo el mundo participe en las guerras sin temor a encontrar jugadores enemigos de gran habilidad.

Una vez acaba la escaramuza, el bando vencedor reclama o retiene la zona en conflicto y se pasa a la siguiente. Cada región **consta de unas seis o siete zonas y al conquistarlas todas se obtiene el control de esa región;** o en caso contrario, el bando con más zonas dominadas una vez termina el tiempo de guerra, es quien se queda con esa región.

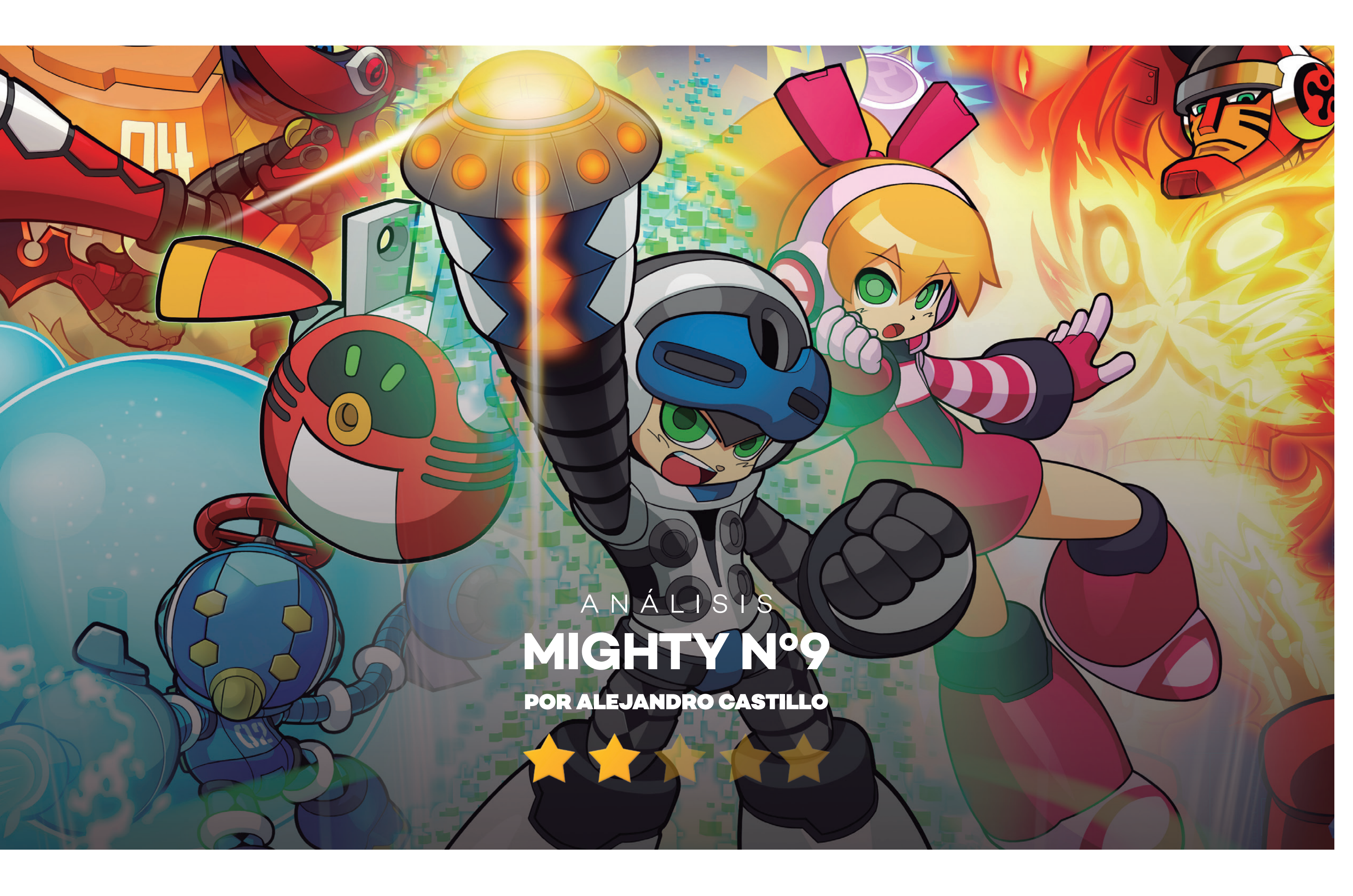
Cuantas más regiones mantenga una nación más beneficios obtiene. Sin embargo, mantener su control es cada vez más complicado. Cuantas más regiones se controlan más naciones enemigas nos atacarán, y al estar más alejadas de la capital, más complicado será defenderlas. Mientras tanto, las otras naciones contarán con más recursos para la guerra al estar más cerca de la capital y con sus fuerzas más concentradas. Una manera de equilibrar la balanza y que una nación no acapare cada vez más potencial y mercenarios que la vuelva invencible.

No cabe duda de que ***Grand Kingdom* ha optado por un género complicado de por sí, como es el juego de rol táctico, y lo ha llenado de posibilidades**. Precisa de tiempo sólo para aprender los conceptos básicos, luego más tiempo para empezar a dominarlo, y mucho más tiempo para las guerras. Y aún así tendremos la sensación de que no paramos de aprender cosas nuevas.

Quien pueda soportar un juego de naturaleza tan táctica, en el que se requiere la minuciosa preparación de los personajes antes de entrar en el combate propiamente dicho, encontrará en *Grand Kingdom* un juego tremendamente completo. En especial, participar en las guerras puede resultar muy gratificante. Llegaremos a celebrar las victorias con júbilo y lamentar cada derrota de nuestra nación. ¿Serás capaz de guiarlos hacia la victoria?



DESARROLLADOR: SPIKE CHUNSOFT, MONOCHRO Y MONOCHROME CORP
LANZAMIENTO: 17/06/2016
PLATAFORMAS: PSVITA, PLAYSTATION 4



ANÁLISIS

MIGHTY Nº9

POR ALEJANDRO CASTILLO

Las campañas de financiación son practicamente un estándar en la industria de hoy en día. Pequeños y grandes estudios **buscan liberarse de las ataduras** que editoras y productoras imponen bajo su yugo. Además de buscar libertad, la comunicación entre el usuario y desarrollador se potencia para hacer partícipes del proyecto a aquellos que permanecen en la calidez del hogar. Pero todo tiene su lado malo. Aquellos que han invertido su preciado dinero en un proyecto esperan obtener todo lo que se le prometió, pero cuando eso no ocurre las antorchas iluminan las oficinas del estudio.

Algo parecido le ha ocurrido al famoso desarrollador **Keiji Inafune**, padre de *Megaman*. Acudió a la célebre plataforma *Kickstarter* con el fin de dar a los usuarios una secuela espiritual de la franquicia. Todo parecía perfecto, un sueño hecho realidad. ¡Un titulo actual con sabor añejo! Las expectativas eran altas e incluso casi logró alcanzar los cuatro millones de dolares de recaudación… pero a la hora de la verdad los continuos retrasos acabaron por enfriar las sensaciones generales. Con el juego ya en el mercado **es hora de comprobar si la espera mereció la pena.**

LOS NUEVE FANTÁSTICOS

Un comienzo de lo más abrupto nos pone en situación: **controlaremos a Beck,** el noveno de una serie de robots de lo más especiales. A causa de un virus informático, éstos se vuelven en contra de sus creadores y de toda la faz de la tierra. Por cosas del destino, afortunadamente no sufrimos de tal mal, por lo que para garantizar la seguridad mundial debemos de aplacar el río de violencia que los ocho fantásticos restantes están desencadenando. **La premisa es ciertamente de lo más simple** e incluso me atrevería a decir que estorba por momentos.

En un título de este corte lo que menos necesitamos es que el argumento tenga un peso mayor que las facetas jugables, pero ***Mighty Nº9* pretende ser algo que no necesita.** Tendremos que afrontar secuencias argumentales que carecen de cualquier interés. Por momentos intentan narrar una trama compleja que hace aguas por todos lados. Afortunadamente la relación narrativa/jugabilidad **vence a favor de la última**, pero personalmente me ha estorbado cada vez que he tenido que sufrirla.

El enfoque del juego es bastante obvio: estamos ante un plataformas de *scroll* lateral donde la habilidad del jugador determinará nuestro periplo a través de los niveles. La gran mayoría si-

guen un esquema muy cuadriculado. Inicio; mini jefe; otro mini jefe en algunos casos y desenlace final con el *Mighty* en cuestión. Pese a la variedad estética, a lo largo del juego he sentido que he hecho lo mismo una y otra vez. **Puede sonar extraño** lo que comento, pero es así. Por más que el juego intente introducirme en nuevos y sinuosas ambientaciones, **el planteamiento es idéntico.**

Quizá este problema pueda ser debido al más que monótono diseño de niveles. Esperaba alguna que otra vía de exploración y pese a que existen, no deja de ser un mero espejismo. **El juego es la linealidad en su máxima expresión**. No es algo malo *per se*, pero abusa de trampas absurdas con las que mandar a la lona al jugador sin posibilidad de corrección. A la mente se me vienen juegos como *Volgarr the Viking* o el mismo *Megaman*. En ellos ocurre algo parecido, pero llevados con mayor gusto y dejando al jugador las herramientas necesarias para que la muerte sea únicamente debido a un error nuestro.

MÁS ERRORES QUE ACIERTOS

Lo que ocurre en *Mighty Nº 9* es que **el control de Beck no es del todo satisfactorio**. Noto al personaje demasiado lento para un juego que requiere tanta rapidez en la ejecución. Para avanzar en los niveles contamos con dos grandes mecánicas: una pistola acoplada a nuestra mano y la evasión. Para derrotar a los enemigos debemos provocar los daños necesarios para que queden paralizados. Al entrar en ese estado, tendremos que utilizar la evasión para acabar con ellos. Dependiendo de la rapidez obtendremos un porcentaje de acierto que se sumará al marcador final.

La evasión es el núcleo de la jugabilidad. Sin ella no seríamos nada en él. Por una parte, no veo del todo mal el protagonismo que se le otorga. Al encadenarla podemos hacer jugosos combos que proporcionarán diversión; de hecho es una de las maneras con la que acabar los niveles en un santiamén. Pero por otra, deja a Beck a merced de su voluntad. El protagonista —como comenté con anterioridad— **es lento y sufre de un pequeño retraso a la hora de interpretar nuestras acciones**. Es casi imposible corregir un salto, lo que llevará a la frustración a más de uno.

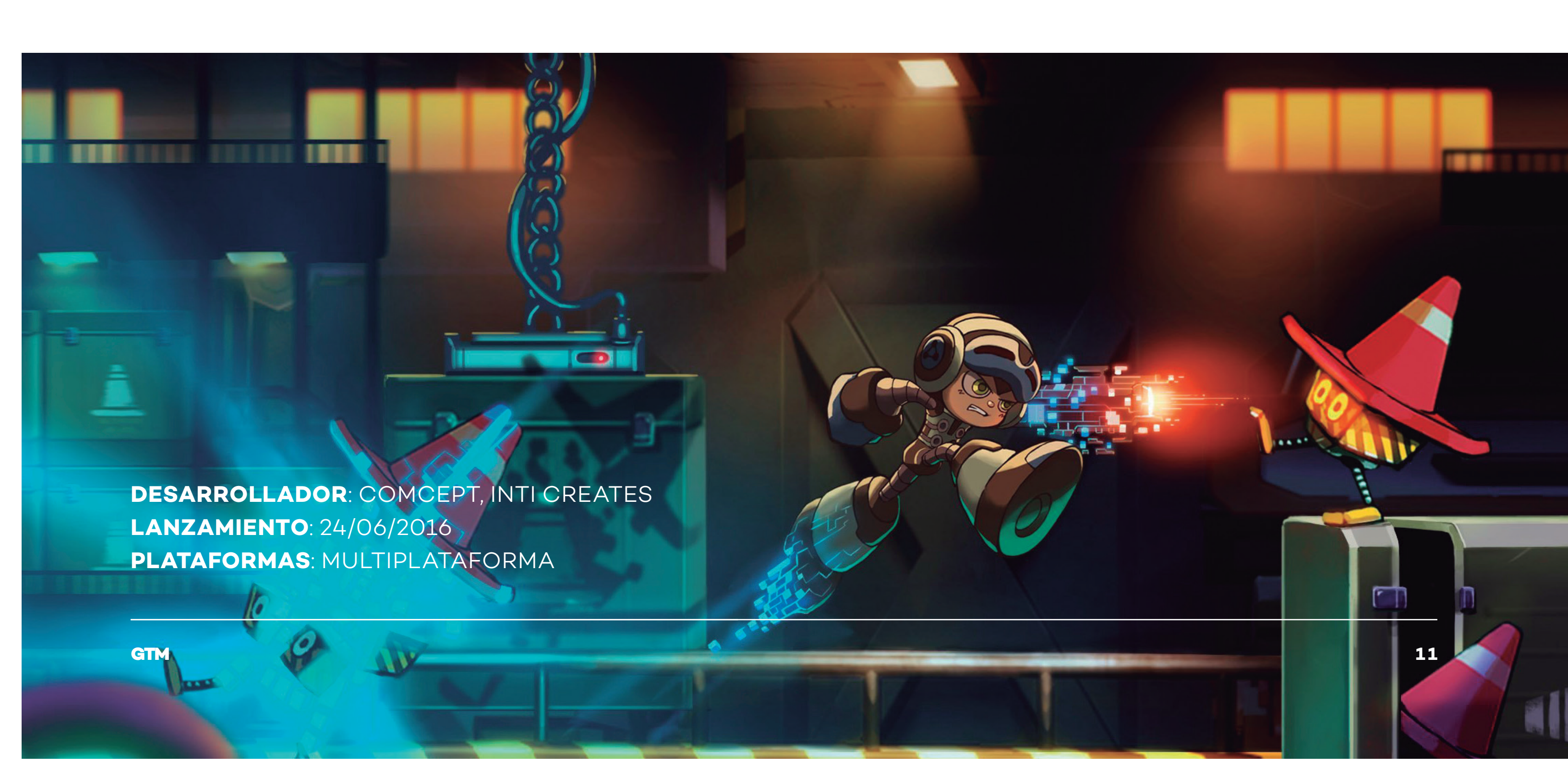
Por ello, un juego que depende tanto de la habilidad del jugador **no puede permitirse estos errores**. Si erramos debemos ser el único responsable de la muerte. Y eso que el título dista mucho de ser un juego fácil incluso en la dificultad media. Donde más he sufrido ha sido en los combates contra los jefes, **lugar donde los defectos relucen más si cabe**. Sus ataques siguen un número de patrones de lo más limitado. Puede sonar a broma, pero pese a ello, son los mayores picos de dificultad que nos encontraremos. Unos serán más fáciles que otros, pero la mayoría nos pondrán contra las cuerdas.

Aunque de nuevo se abusa de ataques injustos para maquillar un diseño pobre. **Es la pescadilla que se muerde la cola**, tanto en el anteriormente mencionado diseño de niveles como en los jefes. Se tiran de estos recursos que, junto al nefasto control, acaban por hundir un juego aceptable sin más. Pero las sensaciones negativas no acaban ahí. Desde el primer momento el juego se siente con una mínima factura. Una falta de hacer más que alarmante. No suelo criticar los títulos por un pobre apartado visual, pero lo de *Mighty Nº 9* roza el desastre.

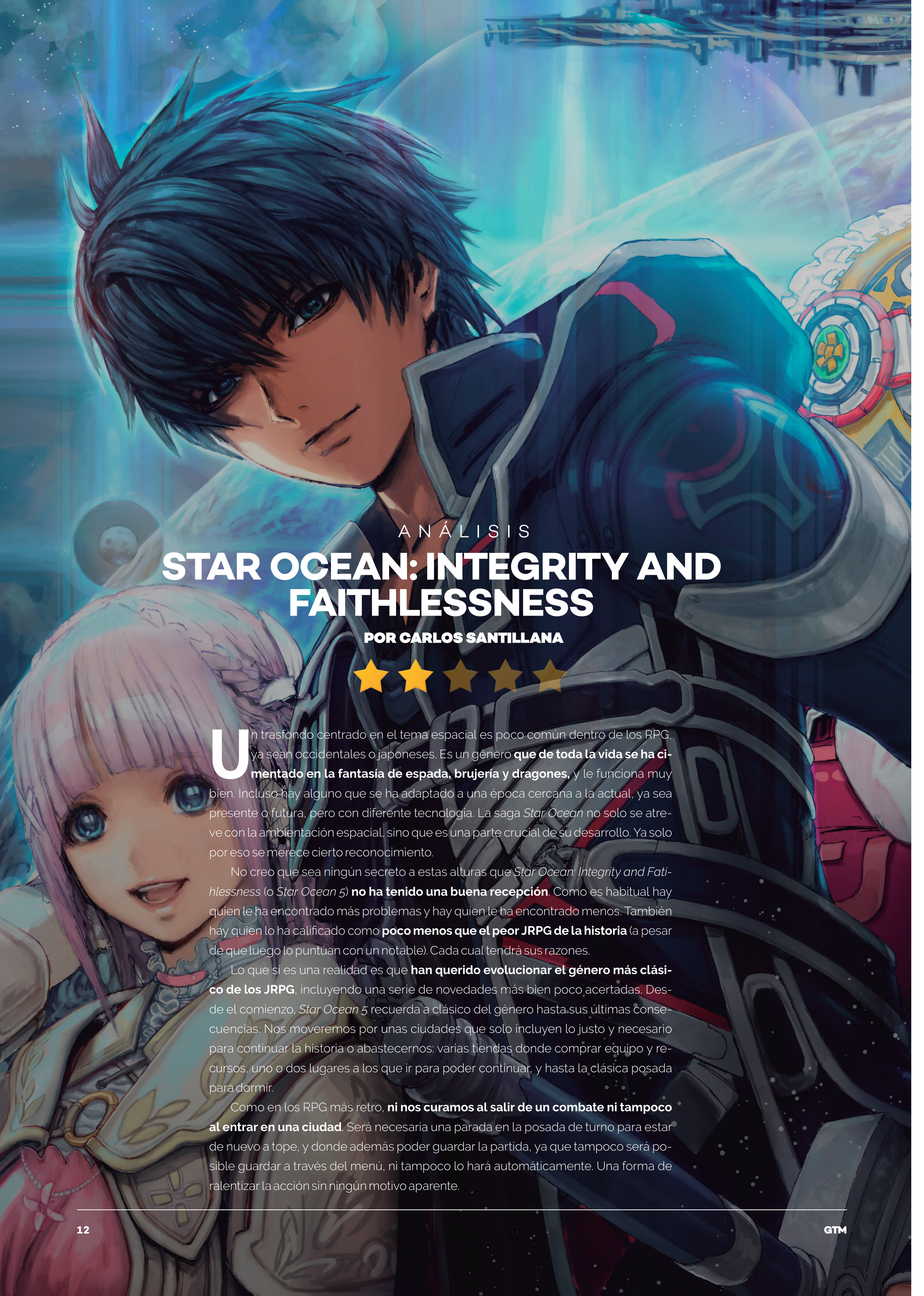
PODEROSOS SIN PODER

Me cuesta definir con las palabras exactas su conjunto. Es... cutre, no conozco los entresijos del proyecto pero creo que la compañía ha mostrado un completo pasotismo en su desarrollo. Una premisa interesante parece que ha acabado por ser un problema que ni ellos han podido solventar. Durante alrededor de las 8 horas que dura la travesía **por momentos disfrutarás de él, aunque por otros lo llegarás a odiar**. Es un título de extremos donde los defectos relucen aun siendo maquillados. Pese a que cuenta con grandes dosis de rejugabilidad gracias al modo *Ex* —pequeñas pruebas con límite de tiempo— y la nueva partida plus, la calidad general no invita a seguir dentro de él.

Ya lo dice el refranero español: *aunque la mona se vista de seda, mona se queda.*



DESARROLLADOR: COMCEPT, INTI CREATES
LANZAMIENTO: 24/06/2016
PLATAFORMAS: MULTIPLATAFORMA



ANÁLISIS

STAR OCEAN: INTEGRITY AND FAITHLESSNESS

POR CARLOS SANTILLANA

Un trasfondo centrado en el tema espacial es poco común dentro de los RPG, ya sean occidentales o japoneses. Es un género **que de toda la vida se ha cimentado en la fantasía de espada, brujería y dragones,** y le funciona muy bien. Incluso hay alguno que se ha adaptado a una época cercana a la actual, ya sea presente o futura, pero con diferente tecnología. La saga *Star Ocean* no solo se atreve con la ambientación espacial, sino que es una parte crucial de su desarrollo. Ya solo por eso se merece cierto reconocimiento.

No creo que sea ningún secreto a estas alturas que *Star Ocean: Integrity and Fatihlessness* (o *Star Ocean 5*) **no ha tenido una buena recepción**. Como es habitual hay quien le ha encontrado más problemas y hay quien le ha encontrado menos. También hay quien lo ha calificado como **poco menos que el peor JRPG de la historia** (a pesar de que luego lo puntúan con un notable). Cada cual tendrá sus razones.

Lo que sí es una realidad es que **han querido evolucionar el género más clásico de los JRPG**, incluyendo una serie de novedades más bien poco acertadas. Desde el comienzo, *Star Ocean 5* recuerda a clásico del género hasta sus últimas consecuencias. Nos moveremos por unas ciudades que solo incluyen lo justo y necesario para continuar la historia o abastecernos: varias tiendas donde comprar equipo y recursos, uno o dos lugares a los que ir para poder continuar, y hasta la clásica posada para dormir.

Como en los RPG más retro, **ni nos curamos al salir de un combate ni tampoco al entrar en una ciudad**. Será necesaria una parada en la posada de turno para estar de nuevo a tope, y donde además poder guardar la partida, ya que tampoco será posible guardar a través del menú, ni tampoco lo hará automáticamente. Una forma de ralentizar la acción sin ningún motivo aparente.

A esto hay que sumarle unas largas caminatas necesarias para ir de un lugar a otro, debido sobre todo a las extensas zonas delimitadas en las que se divide el juego. Otra forma de alargar el tiempo de juego, que choca de manera extraña con el rápido ritmo que han buscado otorgarle a muchas otras partes.

En primer lugar, **han agilizado enormemente el sistema de diálogos y secuencias** o, al menos, lo han intentado. Los diálogos con NPC y también en ciertas situaciones ocurren de forma automática en forma de bocadillos sobre los personajes. De hecho, a menudo ni nos daremos cuenta porque pueden surgir fuera de lo que vemos en pantalla. Las secuencias igualmente ocurren de forma automática, casi siempre sin cambiar la cámara ni perder el control del personaje. Nos obligarán a andar despacio y a permanecer en una zona mientras los personajes hablan entre ellos, da igual si nos quedamos quietos o no, por lo que a fin de cuentas es lo mismo que si fuera una secuencia normal, pero que se ve y se oye peor.

Los combates **son la mayor demostración de la búsqueda de rapidez de *Star Ocean 5***. Durante las caminatas por los escenarios veremos los grupos de enemigos en su totalidad, por lo que podemos elegir si atacarles o intentar evitarlos. Estos combates tienen lugar al instante en ese mismo lugar. Unos **combates muy rápidos y en tiempo real** donde solo manejaremos a uno de sus miembros. El resto de miembros, hasta seis, actuarán de manera automática según los roles que les asignemos.

Este **sistema de roles** es muy importante, ya que podemos asignar un total de cuatro como máximo y dictar todas las acciones de ese personaje. Atacante, defensor o curandero son algunos de los más básicos, pero luego descubriremos más sobre cómo usar más habilidades especiales, atacar al más débil y mucho más. **Aprender a asignar correctamente estos roles es algo determinante si queremos que un personaje actúe como queremos**

Nuestro personaje activo, por su parte, cuenta con ataque rápido, ataque fuerte y bloqueo/contraataque, que funciona como un *piedra, papel, tijeras.* El ataque rápido corta al fuerte porque es más rápido, el fuerte rompe el bloqueo, y el bloqueo para el ataque rápido y puede contraatacar si se hace en el momento justo. Esto nos servirá además para aumentar una barra con varios niveles con la que obtener ciertos *bonus* o desatar un ataque especial que gasta parte de lo acumulado. Esta barra se pierde un poco también cada vez que nos ganan en el combate (como al rompernos un bloqueo) y será muy importante en los combates más complicados para los ataques especiales.

Aparte de esto, cada personaje **tiene sus propias habilidades o magias**, aquí llamadas *signets.* Podremos asignar cuatro habilidades o magias de ataque a los botones equis y círculo (más fuerte) en distancia corta y larga; las defensivas y curativas son siempre mediante el menú. Finalmente, si encadenamos ataques uno tras otro se van haciendo cada vez más fuertes, hasta un máximo del doble de fuerza.

Todo el combate en conjunto resulta confuso al principio y no mejora mucho después. Puede haber tantos personajes en un combate y suceden tantas acciones en pantalla que resulta muy complicado com-



prender con precisión qué está ocurriendo y actuar en consecuencia. Más aún si usamos un personaje de corto alcance que se encuentre en medio de un sinfín de explosiones de todos los colores. Como para ver quién te ataca y cómo.

A los juegos de la saga *Star Ocean* les gusta que el orden cronológico de sus títulos no coincida con el orden del lanzamiento. En el caso de ***Star Ocean: Integrity and Fatihlessness*** encajaría dentro de la saga entre *Star Ocean: The Second Story* y *Star Ocean: Till the End of Time*. **No es en absoluto necesario haberlos jugado** para seguir el argumento, pero nos puede aparecer alguna alusión a otros títulos.

Su historia transcurre en el planeta Faykreed, en el que dos importantes reinos **se encuentran disputando una guerra**. Fidel es el protagonista de esta historia, un espadachín de una aldea en una zona de conflicto. Y si confuso es el estilo de juego, la historia no lo es menos.

Nos pasaremos las primeras horas yendo de un lado a otro **sin entender bien qué está ocurriendo ni cuál es nuestro papel en todo esto**. Parece poco más que la excusa para presentar a todos los protagonistas en tropel sin pararse a explicar sus motivos. No tardaremos demasiado en toparnos con el motivo principal del argumento: una niña amnésica llamada Relia, de misterioso origen, que parece albergar un gran poder.

Una historia **no muy original que digamos, que además nos introducen de manera atropellada**. El muy escaso desarrollo inicial de los personajes hace que apenas conectemos con ellos. Su carisma general es muy bajo, y lo poco que incluyen para demostrar su personalidad está cargado de clichés típicos del género, siendo posiblemente el peor de ellos el propio protagonista, con el que cuesta mucho crear un vínculo.

La forma de aprender un poco más sobre los protagonistas y sus relaciones pasa por las *Private Actions*, seña de identidad de la saga que sirve para profundizar un poco en cada personaje y su relación con nosotros, y que además influirá directamente en la obtención de uno de los varios finales posibles.

Aunque por Occidente no lo hemos visto, *Star Ocean: Integrity and Fatihlessness* **cuenta también con versión para PlayStation 3**, exclusiva de Japón. La necesidad de crear un juego que también pueda moverse en la pasada generación ha hecho que la versión de PlayStation 4 se vea claramente afectada, sobre todo si tenemos en cuenta que la versión principal ha sido la de PlayStation 3.

Nuestra versión **peca de un acabado demasiado justo para un título de PlayStation 4**, más aún con el renombre de la saga *Star Ocean*. Los escenarios resultan muy sencillos y básicos, mostrando solo lo justo y sin el menor alarde. Solo los protagonistas cuentan con un nivel de detalle aceptable, con un aspecto recargado y mucho color. El resto podría pasar sin muchos problemas como un juego de la pasada generación.

Al menos la composición musical **denota un nivel superior**. No resulta memorable, pero sí bastante buena, algo que no se puede decir de la actuación de voz. **El doblaje en inglés deja mucho que desear**, con unas voces en general con muy poca perso-



nalidad, que para colmo suenan muy parecidas entre algunos personajes (cuando habla un personaje no indica de quién se trata, hay que guiarse por la voz). Se pueden elegir las voces en japonés.

Star Ocean: Integrity and Fatihlessness, **desde luego, no es el gran juego que todo el mundo esperaba**, **pero tampoco es el enorme desastre que algunos dicen.** Cuesta engancharse a la historia, el estilo de juego es tan rápido como confuso, y técnicamente se le nota desfasado. Por si fuera poco, la cámara nunca está donde debería, las partes incluidas de los RPG clásicos (posadas, puntos de guardado fijos, etc.) son sobre todo partes que ya no interesan, mientras que las partes novedosas (diálogos y secuencias sobre la marcha, control en los combates, etc.) n**o funcionan bien**.

Para colmo no solo **está en completo inglés**, algo sobre lo que se protestó mucho en su momento, sino que requiere un nivel de conocimiento bastante elevado. Con expresiones y vocabulario poco común, junto con la necesidad de tener buen oído para el idioma, ya que por ejemplo hay ocasiones en las que habla más de un personaje al mismo tiempo, o lo hacen durante los combates.

No parece adecuado para gente que no conozca bien el género de los JRPG, ya que no es ni de lejos un juego accesible para profanos. Los aficionados, en cambio, estarán más acostumbrados a este tipo de fallos, y serán ellos los que puedan aceptarlos para poder profundizar en *Star Ocean: Integrity and Faihlessness*. Un título que dentro de los estándares de un JRPG podría estar en la media, pero queda muy lejos del triple A que pretendía ser.

DESARROLLADOR: TRI-ACE
LANZAMIENTO: 01/07/2016
PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4, PLAYSTATION 3

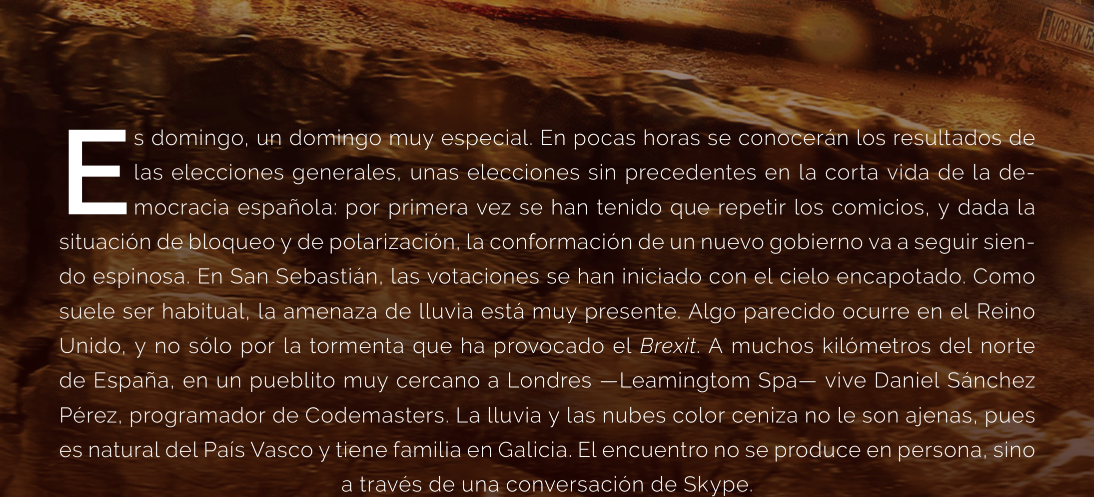


ENTREVISTA

DANIEL SÁNCHEZ PÉREZ



Codemasters es uno de mis estudios favoritos, y ni en mis sueños habría imaginado que estuvieran interesados en contratarme.



Es domingo, un domingo muy especial. En pocas horas se conocerán los resultados de las elecciones generales, unas elecciones sin precedentes en la corta vida de la democracia española: por primera vez se han tenido que repetir los comicios, y dada la situación de bloqueo y de polarización, la conformación de un nuevo gobierno va a seguir siendo espinosa. En San Sebastián, las votaciones se han iniciado con el cielo encapotado. Como suele ser habitual, la amenaza de lluvia está muy presente. Algo parecido ocurre en el Reino Unido, y no sólo por la tormenta que ha provocado el *Brexit*. A muchos kilómetros del norte de España, en un pueblito muy cercano a Londres —Leamingtom Spa— vive Daniel Sánchez Pérez, programador de Codemasters. La lluvia y las nubes color ceniza no le son ajenas, pues es natural del País Vasco y tiene familia en Galicia. El encuentro no se produce en persona, sino a través de una conversación de Skype.

PREGUNTA. **¿Por qué elegiste ser programador de videojuegos?**

RESPUESTA. Al principio no estaba muy seguro de si quería dedicarme al diseño, al arte o la programación. Simplemente sabía que me gustaban los videojuegos y que quería hacerlos. De niño, cuando jugaba, intentaba pensar en alguna forma de mejorarlos. Recuerdo que incluso tenía algunos niveles de Mario dibujados en mis cuadernos. Más adelante, me di cuenta de que la programación era la parte básica de cualquier juego. Yo quería ser el responsable de hacer que el conjunto funcionase.

P. ¿Qué estudios has realizado para alcanzar el objetivo?

R. He cursado Ingeniería Informática superior en la Universidad del País Vasco. Luego realicé el Máster en Desarrollo de Videojuegos de la Universidad Complutense de Madrid.

P. ¿Por qué elegiste ese máster en particular?

R. Me decanté por él por varias razones: el temario, los profesores, y porque se adecuaba más a lo que a mí me interesaba hacer. Además, en aquel momento, todavía no había una oferta tan amplia como en la actualidad.

P. ¿Tenía el máster alguna vinculación con estudios de videojuegos?

R. Por aquella época, trabajaban con Pyro Studios y había profesores que venían de allí, pero en la actualidad colaboran con MercurySteam, los desarrolladores de *Castlevania: Lords of Shadow*.

P. ¿Qué aportó a tu educación?

R. Aprendí lo básico y lo necesario para desarrollar videojuegos. A partir de ahí ya es cuestión de meter horas.

P. Háblame de tus inicios en España; ¿cómo fue la experiencia?

R. Los inicios fueron duros. Después de acabar el máster, comencé a mandar el currículum, sobre todo a empresas de Madrid. Muy pocas se interesaron, aunque he de decir que yo ya estaba trabajando en otra cosa, así que para mí no era una necesidad. Sin embargo, el director del máster nos comentó que en Pyro Studios necesitaban gente. De hecho, él mismo se ofreció a enviar nuestros CV, y un día recibí la llamada para una entrevista en Alcobendas. Llegué allí y ya había personas conocidas del máster, así que fue casi como encontrarse con amigos. Se trataba, más que nada, de comprobar mi nivel y ver si encajaba en el grupo. Logré entrar. En aquel entonces estaban diseñando juegos para redes sociales, que igual no es el sueño de cualquier desarrollador, pero sí un inicio muy válido. A mí me ayudó sobre todo a aprender cómo es una empresa de videojuegos y cómo funciona el desarrollo continuo: hacer que el juego esté constantemente funcionando, e ir añadiendo actualizaciones de forma viva en Facebook. Fue una experiencia muy positiva. Allí había gente que había trabajado en los *Commandos* originales y pude aprender de ellos y estudiar parte del código de sus juegos, algo que me ayudó a mejorar.

P. ¿Qué piensas de la situación de la industria en España?

R. Creo que ahora mismo está mejor que antes. Cuando me fui, la situación no era demasiado halagüeña. MercurySteam había sacado *Castlevania: Lords of Shadow 2* y la versión de 3DS. No les fue demasiado bien, y lamentablemente, creo que bastante gente tuvo que irse. No daba la impresión de que los estudios grandes pudieran tener mucho sitio en este país. Sí que existían algunos *indies* y bastantes estudios para móviles, pero para crecer como industria no era suficiente. En la actualidad, hay grupos que están haciendo proyectos muy interesantes, como Delirium Studios, un equipo que está en Bilbao y que ha trabajado también en juegos de Nintendo 3DS. Hay algunos en Barcelona muy interesantes y MercurySteam continúa en Madrid, con el juego nuevo que se ha anunciado recientemente. Tampoco falta Tequila Works, aunque *Rime* esté desaparecido. Por otra parte, el año pasado, el Gobierno decidió conceder ayudas a los estudios de videojuegos. No tengo muy claro cómo se repartió el dinero, pero al menos es algo que puede dar un respiro a las empresas. Ha habido también un crecimiento de másters y cursos de videojuegos: por ejemplo, la propietaria de Pyro, abrió la U-tad en Las Rozas, una universidad dedicada a la tecnología y al arte digital. El primer año hubo unos veinte alumnos entre las tres titulaciones, pero en años posteriores el número ha aumentado bastante.

P. Al final, diste al paso y fichaste por Codemasters. ¿Cómo ocurrió?

R. Llevaba dos años en Pyro Studios. Después de trabajar en productos destinados a las redes sociales, comenzamos a desarrollar para móviles; pero llegó un momento en el que vi que necesitaba avanzar y que esto ya no me aportaba lo que necesitaba. Decidí subir mi CV a Games Industry— una página web con muchas ofertas de trabajo para el extranjero—, y un día me llamaron de Codemasters. Realicé una entrevista telefónica con Ian Griffiths—el entonces director técnico de la saga *DiRT*—, y después me volvieron a contactar para otra. Duró unas dos horas y media y fue muy técnica, pero a la vez muy agradable, porque hablamos sobre cómo funciona el equipo, qué es lo que me gusta a mí del desarrollo, qué podría aportar, etc. Codemasters es uno de mis estudios favoritos, y ni en mis sueños habría imaginado que estuvieran interesados en contratarme. Tras ese encuentro, a la semana me llamó la de recursos humanos y me preguntó a ver qué me había parecido la entrevista: le comenté que había ido bastante bien y que me había sentido muy a gusto. Me dijeron que querían hacerme una oferta y poco después empecé a trabajar en Codemasters.

P. Gran Bretaña, el inglés; ¿qué tal cuando llegaste y cómo te ves ahora?

R. Fue un choque muy grande. Ya suponía que iba a ser duro, pero me hicieron la vida muy fácil porque hay muchos compañeros de diferentes nacionalidades: Suecia, Francia, Sri Lanka, Bulgaria, España, Alemania, Inglaterra… Cada uno tiene su propio acento y todos debemos hacernos entender. Al principio tenía que estar preguntando, pero ahora me veo mejor. Lo importante es seguir intentándolo: leo mucho, escucho la radio, veo todas las películas y series en inglés, y evidentemente, en el cine no hay subtítulos. También salgo mucho con gente local.

P. ¿En qué proyectos has participado?

R. Empecé en *GRID Autosport* y después en *F1 2015*, que fue el primer juego que desarrollamos para la actual generación. Más tarde estuve trabajando en *DiRT Rally*, que originalmente se lanzó en Steam como *Early Access*. Posteriormente, estuve en el *port* para PlayStation 4 y Xbox One del mismo juego, y ahora estoy desarrollando un nuevo título no anunciado.

P. ¿Cuáles son los retos principales a los que sueles enfrentarte diariamente?

R. El reto es que todo funcione bien. Ahora mismo, en el juego que estamos desarrollando, somos unas cincuenta personas y todos trabajamos a la vez. No podemos hacer que otros esperen por nosotros. Por ello, debemos asegurarnos de que las cosas marchen para que el resto pueda hacer su trabajo. Hay que ejecutarlo de una manera eficiente: existe una versión jugable y estable que diariamente se prueba en el Departamento de Calidad. Ellos encuentran los errores y nos los comunican para que podamos arreglarlos. Evidentemente, todos podemos cometer errores y provocar que algo deje de funcionar en esa versión jugable. Es importante intentar corregirla rápidamente y evitar romper el resto del juego. Siempre estás aprendiendo algo nuevo, porque con las actuales consolas aparecen nuevas técnicas para llevar la plataforma al máximo. Es un estudio continuo; por ejemplo, si hay algo que no sé muy bien cómo hacerlo, tengo que ir a los foros oficiales de Sony o Microsoft e intentar buscar una solución, y si la encuentro, aportar información para que otros puedan hacer uso de ella.

P. ¿Cómo funciona un estudio grande internamente?

R. Todo depende de la envergadura, pero en general, se trabaja de forma similar. Los productores y diseñadores suelen ser poco conocidos fuera, porque lo que se ve a simple vista es el arte y los gráficos. Normalmente, suponen que hay un programador detrás, pero no es habitual pensar que hay personas que diseñan el juego y productores que supervisan y organizan las tareas para que se realicen en el tiempo estipulado.

El desarrollo comienza con los diseñadores, que son los que tienen las ideas principales. A continuación, los productores se reúnen con los diseñadores y programadores y se transmiten las ideas. Estos últimos hacen una estimación del tiempo que puede llevar la elaboración de dichas ideas. Los productores las ordenan y eligen la prioridad para que no se produzcan desajustes. Por ejemplo, para diseñar un modo multijugador, quizá sea necesario montar una parte del servidor o del cliente primero. Los productores también ejercen, en cierta manera, de intermediarios. De este modo, si necesitamos arte o tenemos alguna consulta de diseño, nosotros hablamos con el productor y él se encarga de comunicárselo a los artistas para que el problema se solucione. Eso se hace en cuestiones de importancia, porque en el día a día, si es una consulta rápida, nos dirigimos directamente a la persona y le pedimos que corrija el error. Los programadores, en definitiva, lo juntamos todo y hacemos magia para que todo encaje.

P. ¿Cuál es la labor del director?

R. Director como tal no tenemos. Un cargo similar es quizá el de jefe de diseñadores—Paul Coleman en Codemasters—, que es el que tiene la idea global de todo el juego.

P. ¿Quiénes acuden a eventos como el E3 o el Tokyo Game Show?

R. Sólo los productores y algunos diseñadores de rango alto.

P. Si tuvieras la oportunidad: ¿en qué juegos te gustaría participar?

R. Es una lista demasiado larga, pero me gustaría mucho desarrollar un *Resident Evil* clásico o algún *Final Fantasy*.

P. No me puedo despedir sin hacer alusión al *Brexit*…

R. Ha habido mucha campaña a favor de salir y muy poca a favor de quedarse. Imagino que eso habrá afectado al resultado. Codemasters no tiene ningún posicionamiento oficial al respecto, pero no conozco a nadie que quisiera irse. Ahora mismo hay muchas dudas.

Nota: Todas las opiniones son personales y no representan a Codemasters ni a otros estudios mencionados.


fidanza
Supersprint
01
fidanza
brembo
brembo
Supersprint
01
01



Esperando al último Guardián

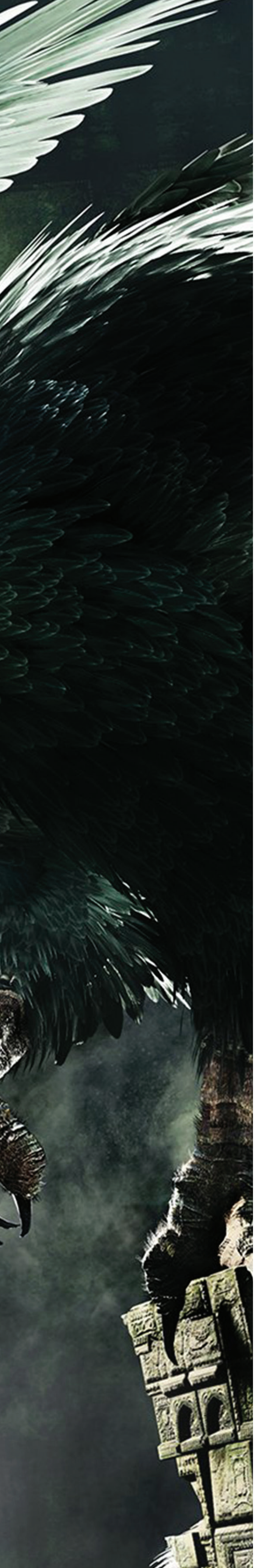
POR JAVIER BELLO

Larga ha sido la espera, casi diez años de vigilia aguardando la llegada de uno de los titulos más esquivos de la industria, que se fue mitificando progresivamente desde el anuncio de su desarrollo, convirtiéndose en uno de esos elusivos proyectos condenados a retrasarse sin fin y con vanas esperanzas de ver la luz algún día. **Y sin embargo, se produjo el milagro**. *The Last Guardian* completará finalmente su accidentado desarrollo y se pondrá en las manos de todos para octubre de este año, tras casi una década de anhelos y ruegos a su creador Fumito Ueda.

El creativo japonés tuvo **un modesto salto a la fama con *Ico***, el primer título en el que estuvo completamente al cargo: desempeñó las labores de director, diseñador y animador, y pese a que no fue un éxito comercial, el reconocimiento masivo entre la crítica y el paso del tiempo le ganaron un **estatus de culto** que lo situó como uno de los mejores juegos de todos los tiempos.

Pero **lo que consolidaría al señor Ueda como una figura dentro de la industria fue *Shadow of the Colossus***, un título casi adelantado a su tiempo que de nuevo volvió a sorprender por su calidad artística, la épica que desplegaba en sus pugnas con los colosos y un viaje cargado de emoción y sentimiento. El juego volvió a ser aclamado por la crítica y ganó múltiples premios. Gracias a una fuerte campaña de *marketing*, también se convirtió en uno de los abanderados de PlayStation 2.

Habiendo conseguido semejantes logros, el público se llenó de júbilo cuando Fumito Ueda y su equipo anunciaban *The Last Guardian*, **una nueva propuesta en la línea de sus predecesores**,



que volvería a girar en torno a la interacción de dos personajes que deben apoyarse y colaborar para poder sortear las dificultades que se iban encontrando. En su primer título, el joven Ico y la misteriosa muchacha Yorda debían resolver puzles para escapar de un castillo. En *Shadow of the Colossus* eran Wander y su fiel corcel Agro quienes debían hacer frente juntos a las gigantescas criaturas que el joven necesitaba derrotar para resucitar a Mono. Para su tercera gran obra, el diseñador nipón nos presentaba a un muchacho que se despertaba amnésico en unas ruinas donde encontraría a Trico, un gigantesco animal que combina los aspectos de varias criaturas. **Juntos deberían aprender a confiar el uno en el otro**, entablando una amistad que les permitiera escapar del lugar donde se hallan encerrados.

Esta nueva visión recordaba mucho a la primera obra del diseñador, envuelta en un halo de misterio donde **nada se explicaba con palabras**, y donde debíamos ir descubriendo los secretos y el misticismo del entorno que nos rodeaba valiéndonos por nosotros mismos. El foco de esta nueva aventura se centraría en la relación del niño con Trico, estableciendo un vínculo entre ambos que sería fundamental para su colaboración a la hora de salvar obstáculos. Este temática basada en dos personajes que se deben apoyar mutuamente sin que puedan comunicarse verbalmente, más un ambiente de fantasía cargado de mitología que debíamos interpretar sin que nos la explicasen terceros, consolidaron **un estilo de juego que hacía verdaderamente únicas a estas obras**. Quizá por eso, el público aguardaba tan ansioso una nueva entrega que parecía que nunca iba a llegar.

Un desarrollo sin aparente fin

Cerca de diez largos años han sido los que Ueda y su equipo han tenido que dedicar al proyecto para que este llegará a buen puerto. **¿Pero por qué duró tanto?** El principal motivo fue que PlayStation 3 no disponía de la potencia suficiente para alcanzar las querencias del diseñador. El mayor problema que tuvo el equipo es que querían que Trico respondiera de la forma más realista posible a todo cuanto le rodeaba y se comportara como un animal de forma natural. Tampoco querían que tuviese un aspecto mono, **querían una apariencia lo más cercana posible a un animal real** junto con un comportamiento acorde. Cuanto más flexible fuera en sus animaciones, mayores posibilidades dispondrían para el diseño de niveles y sus interacciones con el muchacho.

Conseguir este nivel de detalle en la tercera consola de sobremesa de Sony era algo casi impensable para su tiempo, y el desarrollo del juego se fue retrasando más y más, mientras **el equipo trabajaba literalmente fotograma a fotograma** —en lugar de captura de movimientos— para conseguir el resultado deseado.

Con un trabajo tan artesanal, es lógico que se tardara tanto tiempo en crear algo con una calidad aceptable para el equipo, y es por eso que con el paso de los años Sony defendía a capa y espada que el título seguía adelante. No obstante, llegó 2012, y la compañía se preparaba para lanzar PlayStation 4, y viendo que el proyecto podría quedar inconcluso o no recibir la recepción adecuada al quedarse estancado en la antigua plataforma, se decidió trasladar su desarrollo a la nueva máquina, con **potencia más que suficiente para por fin cumplir con las exigencias de la visión de Fumito Ueda**.

Sin embargo, esta decisión provocó la alarma entre público cuando en 2011 Fumito Ueda anunciaba que abandonaba Sony, y con él, la gran mayoría de su equipo, los cuales formarían sus propios estudios. **El creativo japonés afirmaba sentirse en crisis consigo mismo**, lo cual no es de extrañar teniendo en cuenta que su proyecto estaba ahora en manos de los diseñadores y programadores que tenían que trasladar el proyecto a la nueva plataforma. En una entrevista reciente, el director afirmaba que lo que jugaremos en PlayStation 4 no presenta ningún cambio sobre su concepción original para PlayStation 3, por lo que se entiende que por aquel entonces el juego ya estaba completado y que estaba estancado por problemas técnicos.

Han sido casi diez largos años de espera, una década de paciencia para poder disfrutar de un título que no éramos capaces de reconocer como real hasta que finalmente nos dieron una fecha de lanzamiento durante el E3 de este año. Se vislumbra ya la luz al final del túnel, **tan solo unos meses nos separan de poder, por fin, conocer al último guardián**.

time_ prefix{

cuando {"perdimos"} (la) HUMANIDAD

load_Alejandro Castillo

La humanidad cada vez está más dividida. La tecnología a lo largo de los años ha avanzado a marchas forzadas. Los implantes mecánicos en los seres humanos supusieron un paso de gigante para la medicina; poco a poco millones de personas volvieron, al menos, a la normalidad gracias a la implementación de estas prótesis… pero en la vida, **los intereses gobiernan** a las personas influyentes. Lo que en un principio era el inicio de una época dorada para el planeta Tierra se convirtió, en efecto, en el inicio de una época… **la división de la humanidad.**

En pleno 2029 el panorama no puede ser más desolador. **La sociedad se divide** entre aquellos que se mantienen puros a la raza y los que se han dejado llevar por la necesidad de los implantes. Los aumentados han pasado de ser el prodigio de la humanidad a ser unos parias que viven marginados y aislados del resto de la población en sus propios guetos. No hubo medidas ni protecciones; **nadie reflexionó acerca de los efectos secundarios** que, a largo plazo, aflorarían en estas personas. Pero la realidad siempre choca como un muro de hormigón contra nosotros.

Pero los problemas van más allá de los implantes. Temas como la superpoblación, la cada vez más dividida clase social y los constantes enfrentamientos étnicos y religiosos **han acabado por desbordar a los propios dirigentes políticos**. Por ello, el pueblo ha dicho basta, surgiendo así varios movimientos ciudadanos de toda índole… y no todos son precisamente pacíficos. Con el paso del tiempo, una nueva complicación ha surgido para aquellos aumentados: la **Neuropocina**, una cara droga imprescindible para evitar rechazos en los implantes.

¿Cuál es el problema? Quienes administran la misma. Las grandes corporaciones se han hecho con el control total de esta sustancia, restringiendo su llegada a todos los ciudadanos que necesitan esta medicina. **La demanda es alta**, disparando los precios a cotas solo alcanzables por aquellos que poseen un alto estatus social *(y una billetera holgada)*. Sustancias sucias o placebos son el pan de cada día que podemos encontrar en el mercado negro. Muchas personas sin recursos acuden a ellos como última alternativa, pero **el descontrol sanitario acaba con todas sus esperanzas de vida.**

Como podéis comprobar, el contexto en el que ocurren los hechos de *Deus Ex: Mankind Divided* es bastante **crudo**. Pero si lo analizamos bien, si leemos entre líneas, podemos hallar un breve **reflejo** de la vida real. Asusta incluso el mero hecho de pensar que pueda ocurrir una situación parecida en un futuro próximo, pero realmente no es nada descabellado. Aun así, es mejor dejar atrás cualquier divagación al respecto, centrémonos en la actualidad. Una vez leas estas líneas, estaremos a muy poco días de conocer en primera persona qué es lo que Eidos Montreal tiene preparado con *Mankind Divided*. Nosotros ya lo hemos probado, pero **es de justicia mencionar el pasado antes de centrarnos en el futuro**.

*subtitle_* Un futuro brillante, pero desolador »_

Todo comenzó en el año 2000. La llegada al mercado de un título como el primer *Deus Ex* causó sensaciones dispares entre la comunidad. En líneas generales era una aventura en primera persona que mezclaba **sigilo**, **rol** y **disparos**, siendo las mecánicas más directas las que más complicaciones daban al usuario. Ponte en el lugar (si no lo viviste) de la comunidad por aquella época. Los *shooters* eran el género célebre del momento; estaban acostumbrados a la acción desenfrenada que proporcionaban títulos de la talla de *Quake*, *Doom*, *Duke Nukem 3D* o *Half Life*.

Claro, la gente se sentía desubicada al experimentar un título donde **no hay un estilo de juego marcado**. No fue hasta pasado un tiempo prudencial cuando la comunidad se arrodilló ante la creación de Ion Storm. La gente empezó a comprender que no estaban ante un shooter más; en este juego tú tenías la libertad para **afrontar la acción como quisieras** con los métodos que tuvieras al alcance, ya sea con el uso de la violencia o sin ella; sin olvidar, por supuesto, la toma de decisiones en pleno diálogo con un NPC, los cambios en la trama o hasta los tres finales distintos.

Es fascinante lo que logró el equipo con Warren Spector a la cabeza del proyecto. ¿Quién no recuerda la mítica primera misión en plena *Estatua de la Libertad*? *Deus Ex* **dejó una huella inolvidable** en aquellos que lo vivieron en su momento, aunque a día de hoy no ha envejecido nada mal. Pocos años después llegaría *Deus Ex: Invisible Wars*, un sucesor del título original que no dejó tan buen sabor de boca. Los problemas de diseño y la simplificación respecto al primero terminaron por tirar por la borda una oportunidad fantástica de expandir la experiencia *Deus Ex.*

*add_* No es el fin del mundo, pero se puede ver desde aquí »_

La saga quedaría relegada a un abismo de incertidumbre como otras tantas marcas clásicas. Por fortuna, en los últimos años hemos vivido una época de resurrección. Las compañías apuestan su billetera con el fin de devolver a los veteranos a la primera fila de combate. Ha sido el caso de la franquicia que tenemos entre manos, con *Deus Ex: Human Revolution*. Eidos Montreal fue la encargada de dar a luz un proyecto cargado de dificultad a la par que nostalgia. El público es distinto, el mercado está plagado de exigencias diferentes a las de aquellos trepidantes 2000.

El enfoque en este tipo de situaciones es sencillo de focalizar: **hay que tomar las bases clásicas** por las que el primer título fue recordado, pero tratándolas de una forma más actual, además de aprovechar las ventajas del hardware de la pasada generación. El resultado, en mi más humilde opinión, fue **casi redondo**. En una época en la que los artificios y las concesiones son el pan de cada día, *Human Revolution* fue todo un soplo de aire fresco. La filosofía de la franquicia sigue intacta, aunque no todos los seguidores originales estarán de acuerdo conmigo.

Controlamos a **Adam Jensen**, jefe de seguridad de una de las corporaciones líderes del sector: *Industrias Sarif*. Tras sufrir un ataque que casi le cuesta la vida, los doctores y su círculo de confianza máximo llegan a un acuerdo: para sobrevivir a este duro golpe, deben de proceder de inmediato a la implementación de aumentos en su cuerpo. David Sarif apostó la tecnología más puntera a su alcance para devolver a Adam a la *normalidad*… si es que se le puede llamar *«normalidad»* a que dividan tu humanidad. De esta forma comienza una aventura que nos llevará por distintas ciudades alrededor del mundo; Montreal, Hensha o Detroit, entre otras, con el fin de **obtener respuestas.**

Dejando atrás todo componente narrativo, *Deus Ex: Human Revolution* fue un genial acercamiento a las bases clásicas pero con el toque de los tiempos que corren. Seguimos teniendo la posibilidad de **afrontar las misiones con total libertad** y con los utensilios que queramos. La progresión de Adam gira en torno a sus aumentos, potenciados con la obtención de **puntos de Praxis.** A partir de las básicas, podemos enfocar los implantes de una forma u otra. Por ejemplo: si queremos tener un pico de oro con el que persuadir a todo el que se nos cruce, debemos de potenciar

next_page {go}



previous_page {go}

aquellos implantes que se encuentran en el cerebro. Por contra, si lo que queremos es tener una pequeña ventaja en el combate, podremos aumentar el tifón con el que lanzar una oleada de golpes que noqueará de inmediato a nuestros adversarios.

Entre estos dos se encuentran **un abanico mucho más amplio de implantes**: desde saltar más alto, pasando por los efectos de la electricidad en nuestro personaje o la salud, algo imprescindible si lo que nos gusta es pegar tiros. Poco más de dos años pasaron respecto al lanzamiento original hasta que la compañía lanzara una revisión del juego. Un *«montaje del director»* que corregía, entre otras cosas, una de las facetas más criticadas del original: **las escenas de combate contra los jefes finales.**

Os pondré en situación si no sabéis a qué me refiero. En el original, quien utilizaba un método elusivo y no letal durante el desarrollo de la aventura **se veía penalizado en los combates contra los jefes**, pues al no tener enfocado tu personaje a la acción costaba bastante más que al que iba con un arsenal de destrucción en la mochila. El estudio tomó buena cuenta del *feedback* reportado por los usuarios, por lo que en esta nueva versión **cada uno de los jefes puede ser derrotado por vías no letales**. Todo un acierto que quizá llegara tarde... **pero llegó.**

subject: David Sarif

status: alive

affiliation: unknown



*end_* Humanidad dividida »_

Y aquí nos encontramos, al final de la vía. Como comentaba al comienzo de esta recapitulación de la franquicia *Deus Ex*, estamos muy cerca del lanzamiento de *Deus Ex: Mankind Divided*, secuela directa de *Human Revolution*. Nosotros **ya lo hemos jugado** y, pese a que no podemos revelar muchos detalles de la trama para no arruinaros la sorpresa, quizá sí que sean lo suficientemente atractivos como para mantener altas las expectativas. Sí, tranquilos, **la esencia Deus Ex se mantiene intacta.**

El **sigilo** y la **evasión** siguen siendo las maneras **más efectivas de afrontar las misiones**. La acción frente a frente es un método viable, pero **no podremos ir desperdiciando suministros**. La munición y los diferentes objetos de ayuda escasearán bastante más que en la anterior entrega, cosa que valoramos muchísimo. En cambio, **el arsenal no letal se ha expandido tanto en el número de armas de mano como de implantes en Adam**. Contaremos con una especie de dardos eléctricos que podremos lanzar a distancia. Harán ruido, pero son muy efectivos contra grupos de enemigos.

Las escenas al golpear a un enemigo siguen presentes. Sinceramente, es algo que me desespera. **Cada vez que asestas un golpe en sigilo tienes que tragarte la escena con la animación completa.** En parte rompe un poco la acción, pues el tiempo se para y pierdes el control de Adam por unos instantes. No conozco los detalles de esta decisión, pero parece algo más cercano al plano técnico que a un mero estilo de diseño. Los árboles de habilidad permanecen prácticamente intactos, aunque con **la presencia de nuevos aumentos y mejoras** de las armas a nuestra disposición.

Tuvimos la ocasión de **visitar la ciudad de Dubai**, aunque poco después le tocaría el turno a **Praga**. Allí es donde conocimos un poco más la situación de Adam tras varios conflictos que no podemos revelar. Como en Detroit, **el piso franco seguirá siendo una pequeña base de operaciones donde nos informaremos del estado del resto del mundo**, conoceremos la relación de Adam con el resto de personajes y diferentes actividades relacionadas con la gestión de nuestro inventario. **La navegación por la ciudad es idéntica a *Human Revolution***. No hay grandes zonas, pero estarán llenas de pequeñas incursiones y diferentes tareas.

Mentiría si dijese que *Deus Ex: Mankind Divided* ha sido una sorpresa. El trabajo de Eidos Montreal ha sido **impecable** en sus proyectos, por lo que estábamos seguros de que los retrasos que el juego ha sufrido solo le podían beneficiar. Saldremos de dudas el próximo día **23 de agosto** cuando por fin vea la luz del mercado. La relación entre aumentados y humanos debe restablecerse. De otra forma, la humanidad no verá un nuevo día.

1 *NEVER*
ASKED fØr
_TH1S



EL PAPEL DEL PAPEL

POR FERNANDO BERNABEU

EL DECLIVE DE UNA SAGA QUE, COMO EL PAPEL, DE TANTO DOBLARSE YA NO ES LO QUE FUE

Todavía guardo en mi trastero un VHS que venía de regalo con una popular revista y en el que Nintendo mostraba, usando al doblador de Ash, Adolfo Moreno, las novedades que llegarían próximamente para sus consolas. Ahí se anunciaron juegos como *Pokémon Cristal, Zelda Oracle of Ages y Oracle of Seasons, Super Mario Advance* y *Mario Kart Super Circuit.* Para que digamos que los Nintendo Direct son de ahora...

El caso es que fue en ese VHS cuando vi por primera vez un videojuego algo alocado que pretendía huir de lo ya establecido: ***Paper Mario***. Por aquel entonces yo no entendía bien lo que estaba viendo y ni siquiera lo pude jugar porque no tenía una Nintendo 64. Pero el uso de **un mundo como construido sobre una caja de cartón o un libro infantil poblado con personajes con textura de papel me llamó muchísimo la atención.**

Era un Mario en 3D pero con personajes bidimensionales. Eso fue lo único que llegué a entender de lo poco que mostraron en el vídeo. No podía saber que ese juego no era un Mario al uso de saltar y ya está, sino que seguía la fórmula de los juegos de rol a la vez que innovaba con sus mecánicas de batalla. Igualmente, tampoco me pude enterar en ese momento de que este *Paper Mario* no era la primera vez que se creaba un juego de rol con los personajes del Reino Champiñón. Ese honor lo tiene *Super Mario RPG*, que a Europa no llegó hasta el 2008 mediante la consola virtual de Wii.

De igual forma, para poder jugar a *Paper Mario* tuve que esperar hasta poder descargarlo en la consola virtual de Wii. Y debo decir que **para ser un juego de Nintendo 64 con tecnología bastante desfasada el resultado es gratamente sorprendente.**

Aquellos que no conciban un juego de Mario sin sus populares saltos no tienen nada de qué preocuparse, porque el mundo de papel continuó siendo un lugar en el que era imposible moverse sin saber saltar. El hecho de que fuera un juego de rol no impedía hacer uso de lo que ya entendíamos como normal para el bigotudo fontanero. Sin embargo, saltar sobre los enemigos ya no los elimina, sino que inicia una transición que da lugar a una batalla en la que asestamos unos golpes de ventaja. El repertorio principal del Mario de papel, que se ha mantenido en todos los juegos de *Paper Mario*, **es el salto y el martillo**. Y normalmente el segundo solo se usa para atacar desde otro ángulo a los enemigos con púas.

Un buen juego de rol que se precie, aparte de contar con un sistema de batallas entretenido, **debe gozar de una buena historia**. Y eso lo teníamos en *Paper Mario* con la inclusión de personajes secundarios que hacían el mundo mucho más rico, tanto enemigos como amigos. De hecho, Mario iba normalmente acompañado por un compañero perteneciente a una de las razas propias de los juegos de Mario: un goomba llamado Goombario, un koopa llamado Kooper, una bob-omb llamada Bombette... y así hasta cinco en la primera entrega. **Estos personajes nos servían de múltiples maneras en los combates, pero también fuera de ellos para llegar a lugares previamente inaccesibles.** Cada uno tenía su propia personalidad y no eran meros objetos que podíamos usar.

Aunque la historia principal seguía siendo el arquetipo de un juego de Mario, por primera vez podíamos ver la perspectiva de la princesa Peach capturada por Bowser y cómo se las apañaba para ayudar al bigotudo de rojo. Pronto nos olvidábamos de lo gracioso que resultaba que todos tuvieran textura de papel y disfrutábamos de la historia y de las batallas, que se hacían cada vez más difíciles conforme progresaba la trama.



Unos años más tarde vería la luz en GameCube la secuela: *Paper Mario: The Thousand Year Door*. El hardware más potente permitió mejorar todo lo visto en el juego de Nintendo 64 y ofrecernos un mejorado sistema de batalla junto con mejores gráficos y jefes mucho más grandes. La historia mejoró muchísimo y es por ello por lo que el *Paper Mario* de GameCube es recordado como el mejor que ha creado Nintendo.

El camino tomado por estos dos juegos cambió con la llegada de *Super Paper Mario* para Wii en 2007. Parece que en Nintendo decidieron que no necesitaban dos juegos de Mario del género RPG y **cambiaron el rumbo de la franquicia para convertirse en un juego de plataformas como los principales de la saga**. Lo de que *Paper Mario* baile de un género a otro para no repetirse con otros juegos no tiene mucho sentido porque ya hay Marios de géneros tan diversos para aburrir (***Splatoon* casi fue un *shooter* de Mario**). Pero como la saga *Mario & Luigi* parecía cubrir mejor ese campo, decidieron centrar ese *Super Paper Mario* en un divertido juego de plataformas. La principal mecánica, aparte de las capacidades que otorgaba el seguir siendo de papel, **era la posibilidad de cambiar de perspectiva 2D a perspectiva 3D** en cualquier momento para resolver problemas, encontrar secretos y poder seguir avanzando.

Lo que hizo que *Super Paper Mario* fuera un buen juego fue también el hecho de que la historia seguía siendo el foco de atención. No era un simple Super Mario de saltar y ya está porque Bowser ha raptado a la princesa, sino que había toda una conspiración liderada por el conde Cenizo, que hasta llegó a hipnotizar a Luigi para que se volviera contra su hermano. No fue un digno sucesor de *Paper Mario: The Thousand Year Door* porque no era un juego de rol y si no hubiera utilizado el reclamo del papel tampoco habría pasado nada, pero la comunidad no lo ve con malos ojos.

El que sí que tiene el deshonor de ser el peor juego de *Paper Mario* lanzado hasta la fecha es ***Paper Mario: Sticker Star***, para Nintendo 3DS. Fuera quedan el foco en la historia que hizo grandes a los tres primeros o las mecánicas más roleras que gustaron muchísimo en Nintendo 64 y GameCube. **En 3DS lo que tuvimos fueron pegatinas, muchas pegatinas**.

El reclamo para empezar a recoger pegatinas no era nada del otro mundo (otra vez Bowser haciendo de las suyas), pero lo que más irritaba es que **sin pegatinas no podíamos hacer nada**. Mario no podía saltar sobre los enemigos o arrearles con el martillo solamente por llevar botas o poseer un martillo, tenía que recoger pegatinas de botas o martillos con diferentes efectos que estaban desperdigadas por el mundo. La cantidad que podíamos encontrar de una sentada era limitada y el propio juego nos obligaba a recorrer varios mapeados varias veces para recogerlas o incluso a evitar batallas para no gastarlas y guardarlas para el jefe.

¿Qué clase de juego te anima a evitar enfrentarte a los enemigos por pereza? Ya no existía la barra de experiencia porque solamente necesitábamos pegatinas más grandes para vencer de forma más eficaz a los enemigos. E incluso muchos jefes necesitaban ser derrotados con pegatinas concretas que igual solamente se podían encontrar en un sitio determinado del que ya no nos acordamos. **Una vez gastadas, desaparecen y tenemos que volver si queremos usarlas de nuevo.**

Derrotar a los enemigos solamente servía para obtener monedas con las que comprar pegatinas, pero si evitábamos luchar para no gastarlas luego no teníamos dinero para comprar otras. La verdad, ***Paper Mario: Sticker Star* es un pequeño infierno lleno de contradicciones en la ju-**

PARECE QUE EN NINTENDO DECIDIERON QUE NO NECESITABAN DOS JUEGOS DE MARIO DE GÉNERO RPG



gabilidad que no recomiendo a nadie, especialmente a los fans de los dos primeros juegos.

Pero volvamos al presente. Nintendo anunció durante el Direct de hace unos meses una nueva entrega de *Paper Mario*, **esta vez para Wii U**. Sin embargo, lo hizo como aquel que anuncia yogures diciendo «aquí está este nuevo *Paper Mario*, podremos hacer muchas cosas en él. Pero vamos a pasar a hablar del juego de lucha de Pokémon...».

Los pocos minutos que le dedicaron en su presentación ya nos hicieron ver qué opinaba Nintendo de la franquicia que ellos mismos habían creado. ***Paper Mario: Color Splash* tenía toda la pinta de ser *Sticker Star 2* por lo poco que se vio**. Sí, los gráficos están muy bien y la mecánica de pintar cosas con un martillo puede llegar a ser interesante, pero no parecen estar los elementos que hicieron grandes los dos primeros juegos. **No parece haber una historia profunda como en el segundo, ni un uso de diferentes compañeros para servirnos de sus habilidades**. No lo hemos podido catar, pero no parece el *Paper Mario* que se nos debería haber prometido desde que terminamos el de GameCube.

El declive de la calidad en los juegos de *Paper Mario* también lo comparte la saga hermana: *Mario & Luigi*. El primero de Game Boy Advance resultó novedoso por el humor absurdo y unos combates en los que primaba más la técnica que la estrategia. El segundo, *Partners in Time* para Nintendo DS, es mi favorito por el uso de los cuatro botones (y el desuso de la pantalla táctil), pero a partir del tercero, y desde luego con los dos últimos para 3DS, **el tedio se ha ido imponiendo a la calidad de la narrativa y la innovación en los combates**. Sí que es verdad que los desarrolladores, Alpha Dream, tratan de reinventarse con cada nueva entrega: en el segundo manejábamos a cuatro personajes a la vez, en el tercero podemos manejar a Bowser, en el cuarto nos podemos meter en los sueños de Luigi y en el último está Paper Mario, que es de papel y hace cosas de papel... Pero la historia ya no consigue atraer tanto como en los primeros y el humor parece que se ha estado aniñando cada vez más con tal de conseguir atraer al público más joven. El hecho de que en el último Mario & Luigi hayan cruzado con Paper Mario ya nos indica por qué juego están apostando más en Nintendo.

De hecho, en una entrevista reciente del E3, **la productora de *Paper Mario: Color Splash* confirmó que ya no seguirá habiendo elementos de rol** porque los juegos de *Mario & Luigi* ya se encargan de cubrir la faceta rolera de Mario.

¿Cómo le tenemos que hacer saber a Nintendo que queremos un *Paper Mario* de la categoría del segundo? Un *Paper Mario* centrado en la historia, con elementos de rol como equipamiento y puntos de experiencia pero siguiendo las mecánicas de pulsar los botones en el momento oportuno para hacer más daño a los enemigos o esquivar sus ataques. Un *Paper Mario* que aproveche el potencial de las nuevas consolas para sorprendernos con un vasto mundo de cartón para explorar y en el que descubrir secretos que hagan avanzar la trama. Un *Paper Mario* con nuevos compañeros que ayuden al fontanero bigotudo a superar los obstáculos... Ya sé que a veces no hay quien entienda a los fans, pero en este caso sí que queremos un *Paper Mario* como el primero o como *The Thousand Year Door*. **Más de lo que vivimos con esos, pero mejor.**

A ver si va a tener que venir Square Enix a colaborar con Nintendo para volver a hacer un RPG decente de *Super Mario*.



La lucha contra el destino

—por Iván Ramírez—

Durante el pasado E3 se anunció de la mano de Koei Tecmo y Omega Force un musou que prometía ser *«el más brutal» de todos cuantos se han hecho»*. Ese musou resultó ser *Berserk*, basado en el manga homónimo obra de Kentaro Miura. El manga de *Berserk* es uno de los mejores valorados del panorama actual, aunque en lo que a reconocimiento respecta se encuentra por detrás de otros como *Naruto* o *One Piece*. Estamos hablando de una obra que comenzó en 1988 y que lleva la friolera de **30 años publicándose**, aunque de forma bastante irregular. La trama de *Berserk* nos ubica en un universo de corte medieval, donde la magia, los demonios y criaturas del más allá toman parte en una lucha contra el mismísimo destino. Su protagonista es **un mercenario llamado Guts,** quien lleva el sobrenombre de *Black Swordsman* lo que en español se traduce como *Guerrero Negro* o *Espadachín Negro*. Su viaje tiene como objetivo vengarse por una afrenta en el pasado , perdiendo un ojo y el antebrazo en el camino. Guts lucha contra un final que parece predestinado, **contra una muerte que está escrita**. Se presenta en este caso una batalla sin fin contra lo sobrenatural y contra el propio sino. La fuerza de voluntad del protagonista es lo único que lo mantiene vivo.

El género *musou* tiene como máximo exponente *Dynasty Warriors*, de la misma desarrolladora, y la principal característica que define al género es un combate muy dinámico, espectacular,

con muchísimos golpes y contra multitud de enemigos que a menudo suelen salir despedidos en pedazos. Lo cierto es que este género encaja bastante bien con *Berserk*, aunque lo idóneo, a juicio de un servidor, sería un *Action RPG*. De hecho, tanto *Demon's Souls* como la saga *Dark Souls* beben muchísimo de la obra de Kentaro Miura puesto que el director de dichos títulos, Hidetaka Miyazaki, parece ser un ávido lector del manga.

A pesar de que *Berserk*, por su temática, ha podido dar lugar a multitud de videojuegos, hay que decir su historial bastante escueto. El primer juego basado en el viaje de Guts fue *Sword of the Berserk: Guts' Rage*, publicado para Dreamcast en 1999. **Este título no llegó a España**, y solo Alemania y Reino Unido lo recibieron en Europa, aparte de Estados Unidos y Japón. Destacó por ser **de los primeros títulos en introducir el sistema de *Quick Time Events*** en los videojuegos, permitiendo al jugador tomar diversos caminos al completar el juego dependiendo de su acierto o error al pulsar los botones especificados en el evento. Por otro lado, *Berserk: Millennium Falcon Hen Seima Senki no Shō*, fue lanzado únicamente en Corea del Sur y Japón en el año 2004 como exclusivo de PlayStation 2.

Por lo poco que hemos podido ver del nuevo título que está por venir, **parece que la acción frenética, la violencia exacerbada, la sangre e incluso algo de gore estarán notablemente presentes**, fieles referencias al manga. Se ha confirmado que en el juego **aparecerá el Arco de la Edad Dorada,** la cúspide en lo que a calidad respecta de la obra y el mejor valorado de todo el manga. También hemos podido saber que no solo manejaremos al poderosísimo Guerrero Negro, sino también a Casca (Kiaska) o Judeau, **personajes muy relevantes** dentro de la trama y que a tenor de lo mostrado, **tendrán estilos de lucha propios** muy diferenciados entre sí y que seguramente ofrezcan mucha variedad al combate.

En lo que respecta a emplazamientos, escenarios y momentos, parece que muchos de los momentos más memorables y relevantes del manga, además de personajes y lugares emblemáticos, tendrán cabida en el juego. Ya hemos podido ver muchos de ellos en movimiento gracias al anime que se publicó en 1997 y a las películas que se rodaron entre 2012 y 2013, pero **en este caso podremos además interactuar en estos entornos y vivir estos momentos de primera mano con sus protagonistas**.

En cuanto al armamento y equipo, cabe decir que a pesar de desarrollarse en el marco de una Europa medieval relativamente típica, ***Berserk* se caracteriza por hacer uso de artilugios** y aparatos bastante más avanzados en el tiempo; aunque siempre dentro del contexto histórico-temporal en el que se narran los hechos. Por poner un ejemplo, Guts, el protagonista, **carece del antebrazo izquierdo** (¡para saber por qué hay que leer el manga, recurrir a las películas o ver el anime!) y en su lugar **posee una prótesis de acero con la que puede lanzar flechas** mediante una pequeña ballesta de manivela e incluso usarla de cañón para realizar potentísimos disparos. Al margen de los artilugios, sin duda el arma insignia del personaje —y también de la obra— es la *Dragonslayer* o *Matadragones*, **una espada legendaria que pocos seres humanos serían capaces de levantar del suelo** mientras que nuestro protagonista es capaz de blandirla con un efecto devastador en sus rivales. A juzgar por los vídeos y tal y como sucede en la obra original, no hay demasiados enemigos que aguanten un tajo de la *Matadragones*.

También se ha confirmado que **aparecerá la armadura Berserker**, fuertemente vinculada con el nombre de la obra. Se trata de una legendaria y antigua coraza que otorga reflejos y fuerza sobrehumanas a su portador, siendo poseído por el *espíritu Berserker* y superando todas las limitaciones propias de un cuerpo humano. Sin embargo, superar los límites físicos de una persona tiene su precio, y es que **si bien la armadura otorga un poder sin igual, exprime literalmente a quien la lleve puesta**. Los huesos y tendones rotos se vuelven a entrelazar mediante garfios y alambre, la sangre se pierde por litros y el dolor es mitigado por la propia armadura hasta que la última gota de vida del portador es derramada. **Qué ganas de probarla.**

El principal problema que plantea el género *musou* —que etimológicamente significa 'sin igual' o 'único', de forma que un héroe es capaz de enfrentarse a muchísimos enemigos al mismo tiempo— es que más allá de acabar con hordas de criaturas o jefes, **no hay demasiados alicientes** y por lo general **acaban cansando relativamente pronto al público occidental.** No sabemos si será este caso, por lo que tendremos que esperar a que salga más material —y poder probarlo— para valorar si realmente se le ha hecho justicia a **una de las obras más importantes dentro del manga japonés** y una de las más relevantes a nivel mundial. Desde luego, *Berserk* dispone de material de sobra, estando además implicado el autor del manga, Kentaro Miura, para poder sacar un gran juego que contente tanto a los fans de la obra original como a los jugadores que no conocen nada del universo del manga. Veremos si una vez llevado a la práctica, el resultado satisface a todos.

El 21 de septiembre verá la luz en Japón, y en Europa saldrá en algún momento de otoño, sin fecha concreta confirmada por el momento. En territorio nipón estarán disponible para *PlayStation 4*, *PlayStation 3 y PlayStation Vita*, mientras que en nuestro caso no lo recibiremos en *PlayStation 3*, pero sí en Steam. Ya queda menos para poder probar el, en palabras de Koei Tecmo y Omega Force, *«el musou más brutal de la historia»*. ¿Estará a la altura de tamaño título? El tiempo lo dirá.

«No empieces a rezar, si lo haces
tus manos estarán ocupadas.»

— Guts




HOOK ISLAND
RESTROOMS
souvenirs



el legado de LUCASARTS

POR DANIEL ROJO

Pocas empresas de creación de videojuegos han ido tan asociadas a un género como **LucasArts**. Indudablemente, han sido sus aventuras gráficas las que **han trascendido y han pasado a formar un capítulo indispensable de la historia de los videojuegos**, sin desmerecer por ello a todos los innumerables títulos que desarrollaron basados en el universo de Star Wars (no olvidemos que LucasArts fue originalmente una ramificación más de la mastodóntica Lucasfilm, de George Lucas).

En 2013, un año después de que Disney comprara Lucasfilm, se anunció el cierre definitivo de esta emblemática compañía. Aunque es un poco tarde para rendirles tributo con este artículo, precisamente en la actualidad este asunto está viviendo cierto resurgir con la reciente remasterización de *Day of the Tentacle* y el deseo de Ron Gilbert de comprarle a Disney los derechos sobre ***Maniac Mansion*** y ***Monkey Island***.

MANIAC MANSION (1987). El motor gráfico SCUMM, que el mismo Gilbert programó, dio como primer fruto este juego, que además de resultar **sorprendente en su cuidado aspecto técnico,** cuenta con una interfaz de acciones que el estudio utilizaría como base en la mayoría de entregas posteriores. Aunque **el argumento es bastante sencillo** (rescatar a una muchacha de las manos de un científico poseído por un misterioso meteorito), el mayor interés radica en la divertidísima demencia de los propietarios de la mansión, la familia Edison. Además, podemos jugar la aventura con tres personajes a elegir, y cada uno de ellos tiene ciertas habilidades, lo cual hace que podamos ver varios finales diferentes.

ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS (1988). Aunque este fue un título de menor repercusión en ventas, **la crítica quedó bastante conforme**. Nos hizo ponernos en la piel de un reportero cansado de hacer artículos basura, que tendrá que enfrentarse ante una epidemia introducida por unos alienígenas que produce idiotez en los seres humanos.

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE (1989). Es curioso comprobar cómo esta película fue **tan bien trasladada al videojuego**, con un argumento bastante fiel al original y que incluso se toma la licencia de expandirlo y de explorarlo más a fondo. En lo jugable, **vio añadido un sistema de puntuación que premiaba la resolución de los puzles de manera alternativa**, lo cual añadió cierto interés de rejugabilidad al conjunto (en el caso de que escuchar la banda sonora de Indiana Jones en formato de 8 bits no fuera suficiente motivo para jugarlo una y otra vez).

LOOM (1990). La primera disonancia de LucasArts en cuanto al tono de sus obras vino con *Loom*, un juego que **dejaba de lado el tono de humor para ofrecer una obra más seria** que explora diferentes culturas en un entorno mágico. Además, sus mecánicas de aventura gráfica dejaron de lado la utilización de objetos y diálogos para centrarse en los puzles musicales, cuya dificultad podremos amoldar según la sensibilidad de nuestro oído.

THE SECRET OF MONKEY ISLAND (1990). Por si Ron Gilbert no fuera suficientemente bueno, se unió a la plantilla de diseñadores el inigualable Tim Schafer, que acostumbra a cargar de ingenio todo lo que toca. Este juego nos pone en la piel de Guybrush Threepwood, un joven que quiere ser pirata. Con esta premisa **se alza una deconstrucción de las aventuras clásicas de piratas,** en la que aparecerán algunos de los diálogos y situaciones más queridas y recordadas de la historia del sector. Un juego que nos permitió contemplar la segunda cabeza de mono más grande de la historia, y nos enseñó que un pollo siempre es más útil con una polea en el medio.

MONKEY ISLAND 2: LECHUCK'S REVENGE (1991). Al margen de contar con un final tan enigmático y sorprendente, esta segunda entrega de la exitosa saga **ha sido para muchos fans incluso mejor que la original**. Desde luego, el universo planteado en *The Secret of Monkey Island* daba para mucho más, y en esta ocasión se manifiesta en un entorno algo más oscuro y siniestro, en el que la magia vudú tiene un papel fundamental. Resultó además muy sorprendente el modo en el que se cuenta la historia, a modo de gran flashback.

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS (1992). Aunque the *Last Crusade* fue un título excelente, *The Fate of Atlantis* supuso un éxito aún mayor, pues **nos permitía vivir de la mano de Indy una aventura completamente nueva** y apasionante en busca de la Atlántida, guiados por antiguos escritos perdidos de Platón. Claro que los nazis también estarán detrás de esta ciudad sumergida, así que hay que ser cuidadosos. Tanto es así que en cierto momento del juego un nazi puede matarnos y hacernos ver el Game Over casi al final del juego si le hacemos cabrear, así que en esta ocasión es mejor limitar nuestra curiosidad y no explorar absolutamente todas las líneas de diálogo. Por lo que pueda pasar.

MANIAC MANSION 2: DAY OF THE TENTACLE (1993). Uno de los personajes del *Maniac Mansion* original, Bernard, tendrá que volver a visitar la mansión después de que el malvado tentáculo morado se lance a conquistar el mundo. Los personajes que ya aparecían en la primera aventura gráfica de LucasArts han sufrido una transformación radical como consecuencia de los hechos acontecidos entonces (por ejemplo, el hijo militar sufre de una especie de autismo. Motivos tiene, pues tuvimos que calcinar a su hámster en el microondas). De forma similar, los escenarios están deformados y adoptan formas imposibles, buscando la exageración. Desde luego, una prueba más de que, para esta compañía, **las segundas partes siempre fueron buenas.**

SAM & MAX HIT THE ROAD (1993). La interfaz clásica de acciones **recibió un lavado de cara con una aventura completamente nueva** protagonizada por Sam y Max, dos inseparables cuyo carisma reside en su propia polarización. Mientras que el perro Sam es calculador y paciente, el conejo Max se mueve por impulsos y no tiene reparos en ejercer la violencia. Una pareja de lo más cachonda que no te quita la sonrisa en toda la partida.

FULL THROTTLE (1994). Contrastando con el tono humorístico predominante de las obras del estudio, *Full Throttle* acontece en un universo decadente protagonizado por Ben, el líder de la banda de moteros Polecats. Aunque este título **no supo llegar a todo el público**, se ha convertido en una **obra de culto** para muchos amantes del género. Si algo hay que alabarle es la excelente ambientación, potenciada por una banda sonora creada, precisamente, por una banda de moteros.

THE DIG (1995). Basado en una idea de Steven Spielberg (que nunca se llevó a cabo por ser un proyecto demasiado costoso), esta obra de ciencia ficción **asienta el tono serio que ya habían tomado *Loom* y *Full Throttle***. Narra las aventuras de un grupo de científicos que, al intentar desviar un meteorito que va a impactar contra la Tierra, acaban llegando a otro planeta a años luz del nuestro, en el que tendrán que tratar de sobrevivir. El interés de su trama, sumado a la excelente ambientación producida por unos gráficos muy mima-



dos y una banda sonora inspirada en Wagner, hacen de este título uno de los videojuegos de mayor calidad del estudio.

THE CURSE OF MONKEY ISLAND (1997). Aunque no todos aprueban esta tercera entrega de la saga por no estar diseñada por Gilbert y Shafer, lo cierto es que **supuso una evolución clara de estilo**. La interfaz se simplificó muchísimo, dejando más sitio en pantalla para la imagen. Esto, sumándole una animación excelente, dio como resultado un apartado gráfico que es **una gozada a nivel artístico**. Abundan en este título las referencias a los juegos anteriores, como por ejemplo se ve en la reaparición de los caníbales de *Monkey Island*, que se han vuelto vegetarianos.

GRIM FANDANGO (1998). Las aventuras de Manny Calavera s**upusieron un antes y un después para la industria del videojuego** y, especialmente, para el género de la aventura gráfica. Un detalle simbólico de esta trascendencia es que se abandonó el clásico motor SCUMM para emplear uno nuevo, el GrimE, originando el primer juego de la compañía que se mueve **realmente en tres dimensiones.** El universo creado por Tim Schaffer (inspirado en el mexicano Día de los Muertos) nos pone en la piel de Manuel Calavera, un agente de viajes de ultratumba para aquellos que fallecen. Desprende ingenio por cada costado.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (2000). De mano de los mismos desarrolladores que hicieron *Sam & Max*, llegó una cuarta entrega de la saga *Monkey Island* que sirvió de colofón al uso del motor GrimE y a las aventuras gráficas de LucasArts. **Perdió un poco de frescura con respecto a la excelente trilogía**, además de verse un poco extraño en tres dimensiones, pero el guion era bueno y supo reinventarse con ideas nuevas como el Monkey Combat.

El legado que este estudio dejó ha inspirado a desarrolladoras modernas como Daedalic Entertainment (*Deponia, The Whispered World…*), o Telltale Games (*The Walking Dead, The Wolf Among Us…*), quienes directamente empezaron su trayectoria trabajando en un par de secuelas de *Sam & Max* y en la quinta entrega de *Monkey Island*.



DESCUBRIENDO EL PANTEON

POR JUAN TEJERINA

Kratos, el Dios de la Guerra. En sus aventuras consiguió **exterminar por completo** a los dioses del Olimpo. Bajo su acero han sucumbido deidades de la talla de Zeus, Hera, Hefesto, Cronos, Hermes, Hércules, Helios, Poseidón o Hades, por decir algunas de sus víctimas más prominentes. Ahora, sin enemigos a los que enfrentarse, el estudio de Sony Santa Mónica **nos brinda la oportunidad de retar a un nuevo panteón**: los *Aesir*, los dioses de los temibles y desconocidos vikingos.

A diferencia de las deidades que protagonizan los **mitos y leyendas** de la cultura clásica grecorromana, poco se estudia en nuestras escuelas sobre otras mitologías no menos interesantes y cargadas de riqueza cultural en algo más que términos históricos. Aprovecharemos la presentación del nuevo *God of War* para echarle un vistazo a su nueva ubicación mitológica: la nórdica. Es un momento idóneo para descubrir las similitudes entre las tres religiones, pues, a pesar de que la mitología nórdica difiere muchísimo de la dupla griega y romana, **podemos encontrar inquietantes similitudes** que podrían llevarnos a pensar en un credo ancestral y olvidado que pudiese ser el eslabón previo a las tres.

De la triada mitológica que nos atañe, tanto las antiguas creencias **griegas** como las **romanas** comparten una serie de elementos comunes para los que necesitaríamos un artículo adicional en aras de señalarlos todos. Por tanto, asumiremos que todos estamos al tanto de dichas semejanzas para poder centrarnos en puntos menos conocidos.

Un enfoque interesante es **adoptar la mirada del creyente** para percatarnos de que los griegos describían a sus dioses como una especie de *humanos sobre-enfatizados*. Tanto es así, que **compartían nuestras mismas virtudes y defectos**, pero a escalas propias de la divinidad de un dios. Sin embargo, las deidades nórdicas —los *Aesir*— eran unos seres mucho más **oscuros** e **inquietantes**.

Compartían similitudes con los dioses del Olimpo, como el hecho de que tenían su propio panteón donde un único dios gobernaba sobre los demás. Asimismo, había grupos familiares y rivalidades por doquier. Lo interesante, una vez más, **recae sobre los hombros de los creyentes** ¿cómo les veían los nórdicos? Para el pueblo del norte, **sus dioses eran más fáciles de alcanzar y también menos impredecibles**. A diferencia de sus compañeros griegos y romanos; los *Aesir* no solían involucrarse con los asuntos de los humanos. En general, se limitaban a interactuar entre ellos. Al frente estaba **Odín**, el padre de todos y dios —entre otras cosas— de la **sabiduría**. Para Odín la sabiduría lo era todo, tanto es así que **entregó su ojo izquierdo en el pozo de Mimir** como acceso a la sabiduría infinita, a excepción de poder conocer el futuro. Flanqueado siempre por dos cuervos que respondían al nombre de **Hugin** «pensamiento» y **Munin** «memoria», que recorrían el mundo para recabar informació. Al atardecer acudían a Odín para susurrarle las nuevas a sus oídos. No en vano *«Dios Cuervo»* era uno de los motes de Odín.

Otro gran protagonista era Loki, que disfrutaba malmetiendo a los dioses para que se enzarzasen entre ellos. A diferencia del visceral Zeus, el propio Odín era **mucho más ponderado en sus castigos**, más sabio. Pocos son los castigos que Odín aplicaba, pero uno de ellos le tocó a Loki, acusado de asesinato. El temible castigo no era en verdad tan espantoso. Se le ató a tres rocas y se dejó que una serpiente venenosa gotease su ponzoña sobre él. Para aliviar el castigo, se permitió que la esposa de Loki, que respondía al nombre de Sigyn, se mantuviese junto a él y recogiese el veneno en un cuenco antes de que cayese sobre Loki. Por lo que sólo cuando Sigyn tenía que vaciarlo, Loki recibía su castigo.

A diferencia de los grecorromanos, los dioses nórdicos **no disfrutaban** jugando, festejando e interfiriendo en los asuntos de los humanos. En su lugar, **se preparaban para el fin del mundo** en una batalla final que se conoce como el **Ragnarok**. Una batalla en la que las cadenas de Loki se romperían y sería éste quién liderase las huestes enemigas en contra de los dioses.

Sin embargo podemos encontrar **una similitud cuánto menos interesante** si nos paramos a mirar un poco por encima del panteón. En las tres mitologías **existe la contemplación de la personificación del destino en sí mismo**. Tres figuras femeninas que hilvanaban las hebras del destino. Las *Moiras* para los griegos, las *Parcas* para los romanos y las *Nornas* para los nórdicos. En las tres mitologías **existían estas figuras conocedoras del pasado, presente y futuro**. Un poder superior al de cualquier dios, pues ni siquiera Odín tenía acceso a tal conocimiento. Un concepto que simbolizaba que **tanto la vida de los dioses como la de los humanos ya estaba predeterminado por estas tres figuras**. Algo que sorprende mucho, pues es curioso que el concepto de libertad personal —tanto de dioses como humanos— **es el mismo en las tres religiones**. ¿A qué se puede deber? Podríamos estar hablando de que hubo un punto en el que las tres mitologías entraron en contacto, o quizás estemos hablando de una adaptación de una religión más antigua y ya olvidada.

Todos conocemos a Hades (o Plutón) Señor del Inframundo. En sus dominios recalaban **las almas impuras** de los humanos que no merecían ascender a los Campos Elíseos. Algo así como el infierno de los griegos. Este lugar está rodeado por un río y protegido por el cancerbero, un perro de tres cabezas. Algo similar ocurre en la mitología nórdica, donde **Helheim**, el inframundo nórdico gobernado por Hel, está también rodeado por un río que ni los dioses pueden atravesar y —también— protegido por un monstruoso can. Curioso, ¿verdad?

Dicho esto, las similitudes difieren en este punto, pues **los espíritus de los nórdicos tenían más lugares a los que ir**. Al infierno —Helheim— sólo acudían las almas de aquellos que hubiesen muerto por la edad, accidente, o enfermedad. Es interesante darnos cuenta de que morir de viejo, para un vikingo, era algo negativo. Si hablásemos de los valerosos guerreros caídos en combate, su destino era muy diferente. En ese caso, las *valkirias* acudían al campo de batalla **para llevarse el alma del combatiente a los salones del Valhalla**, a prepararse junto a los dioses para la batalla del Ragnarok, como parte de los *einherjar*. Si el soldado caído no era tan valioso, su destino era un lugar conocido como *Folkvang*. Por último, los marinos ahogados se reunían con **la diosa Ran** en sus salones.

UNA DIFERENCIA CRUCIAL

Las tres antiguas religiones compartían similares enfoques en cuanto al mito de la creación, basándose principalmente en el exterminio de dioses más antiguos para la llegada de los nuevos. Sin embargo, hay **un añadido que sólo se da en la mitología nórdica**: contemplaban el mito de la destrucción. Contemplaban que, al igual que ocurría con la creación, llegaría un momento en el que los dioses actuales serían exterminados y reemplazados por otros.

"J.R.R Tolkien o Richard Wagner se inspiraron en las viejas leyendas nórdicas"

Hemos hablado ya del Ragnarok, de cómo los dioses pasan sus días preparándose para él. De cómo los más valerosos guerreros eran llevados por las *valkirias* para ser parte del ejército de Odín. De cómo Loki rompería sus cadenas y encabezaría el ejército enemigo. Hemos hablado también de la importancia de la sabiduría para Odín y de su incapacidad de ver el futuro después del Ragnarok; algo **reservado para las Nornas**. Todo en la religión nórdica giraba en torno a este punto de destrucción y renovación.

A pesar de que el mundo conocido por estos dioses tocaría a su fin, de sus cenizas se alzarían dos humanos: **Lif** y **Lifthrasir**. A su vez nacerían dos dioses: **Balder** y **Hod**, su hermano ciego. Juntos, los cuatro, comenzarían ese nuevo mundo.

Este hecho es de vital importancia para entender el enfoque del pueblo nórdico. Un enfoque que **miraba más allá de su ombligo**. Más allá de su momento y su reinado. Un punto de vista tan abierto que contemplaba su propio fin no como un apocalipsis, sino como **un nuevo comienzo**. Una religión capaz de afrontar el final como una parte más del ciclo natural de las cosas, del que ni los propios dioses podría escapar. Una filosofía que **no se ve en las religiones de hoy en día.**

Los mitos y leyendas de los nórdicos no resistieron el terrible embate del cristianismo con la entereza que muchos hubiésemos deseado. Mucha de su cultura fue quemada, perdida, enterrada y vilipendiada. Es poco —muy poco— lo que ha llegado a nuestros días, y sin embargo es realmente fascinante. Sabemos, porque lo estudiamos, de **la importancia capital de la cultura clásica en la sociedad de hoy en día**, pero ¿somos conscientes de cuánto ha influido la antigua cultura nórdica? En realidad, es más de lo que imaginamos, sin embargo es difícil darle crédito pues esta mitología es de por sí bastante desconocida.

LEGADO NORDICO

Si ahora lees "*saga*" sabes perfectamente lo que significa, sin embargo ¿sabías que es un término nórdico? Las sagas no eran sino cuentos que narraban las historias y proezas de vikingos en sus viajes y batallas. Hoy por hoy utilizamos el término con total libertad, pero pocos somos conscientes de que cuáles son sus verdaderas raíces.

La *"Saga Völsunga"* fue ni más ni menos que **el primer contacto** que tuvo el aclamado J. R. R. Tolkien con la mitología nórdica a una muy tierna edad. El contenido de aquellos textos le influyó de tal manera, que el escritor nunca más volvió a perder la referencia nórdica como fuente de inspiración. Una fuente que también recaló en otras figuras artísticas como Richard Wagner, de cuyo puño y oído salió la ópera del **Anillo de los Nibelungos,** que por cierto habla de un anillo de oro y una espada legendaria rota que se vuelve a forjar ¿te suena?

Volviendo a Tolkien sabemos que sus enanos y elfos están basados también en las leyendas del pueblo del norte. Al escritor le interesaban los Edda, fragmentos de historias relacionadas con la mitología nórdica. Tanto es así, que **llegó a coger prestado el nombre de Gandalf** y de los enanos de *"El Hobbit"* de los edda *"Dvergatal"* y *"Gylfaginning"*. No, los nombres no salieron de su imaginación.

El propio Gandalf tiene tantas similitudes con Odín que salta a la vista. Se le describe como un peregrino anciano de larga barba, siempre portando un enorme sombrero de ala ancha y un bastón. De hecho, una carta de Tolkien de 1946 admite que veía a Gandalf como un *"peregrino odínico"*. Y es que Gandalf simboliza la justicia, sabiduría y la verdad.

Otro dato interesante es que el puente de *Khazad-dûm* y la pelea con el *Balrog* son un **paralelismo exacto con el gigante de fuego Surt y la destrucción del puente del Asgard** en la mitología nórdica.

LA PUNTA DEL ICEBERG

A pesar de que no conocemos del todo bien la mitología nórdica, sí que hemos bebido —consciente o inconscientemente— una pequeña parte de su apasionante legado. Es **mucho lo que le debemos a los mitos nórdicos** y es una verdadera alegría que el nuevo *God of War* se atreve con este panteón. Si tan sólo es capaz de transmitir un poco más de esta cultura a sus jugadores, será la mayor victoria de la que Kratos pueda presumir hasta la fecha.





DEADPOOL

SE HIZO *POR PELOTAS*

POR JUAN PEDRO PRAT

Insistencia, mucha insistencia. Y paciencia. Eso es lo que tuvo Ryan Reynolds hasta que *Deadpool* consiguió llegar a la gran pantalla. **Un personaje que no llamaba demasiado la atención**, y un actor que la llamaba aún menos tras haberse embutido en unas mallas verdes y no conseguir nada interesante. Por esto y más, *Deadpool* se hizo *por pelotas*, y **salió muy bien**.

No voy a preguntaros qué tiene qué ver todo esto con los videojuegos, voy a explicároslo. Al contrario que Deadpool, los superhéroes (ya sean de Marvel o de DC, más los primeros) han visto cómo el territorio de los videojuegos **era uno muy difícil de salvar,** aunque más bien deberíamos hablar de que nadie los podía salvar a ellos. Hasta la llegada de la saga *Batman: Arkham*, **ningún estudio se ha tomado en serio a un justiciero en mallas salido de los cómics** para darle un título que mereciera la pena jugar y esto, desde que las estrellas de Hollywood encarnan superhéroes, es más evidente.

LOS VIDEOJUEGOS DE SUPERHÉORES DEBEN SER MÁS GRANDES EN CUANTO A ASPIRACIÓN

La propia Marvel ha reconocido que **uno de sus principales fallos era adaptar el argumento de la película de turno y sacar un videojuego**, con el objetivo de llenar las arcas, seguramente, pero no ha salido siempre bien, con alguna excepción claro está. *Deadpool* es el ejemplo perfecto para hablar de **cómo una cinta por la que nadie daba un céntimo se haya convertido en un éxito de taquilla** y de cómo (si se quiere) se puede hacer una obra muy buena utilizando una temática que muchos tienen ya atragantada.

Si lo pensamos fríamente, los superhéroes tienen todos los ingredientes necesarios para que un videojuego triunfe: protagonista carismático (unos más que otros), narrativas complejas (con arcos en los que los protagonistas sufren diferentes crisis y conflictos internos), luchas por un tubo, villanos icónicos y unas posibilidades casi infinitas. ¿Qué ocurre entonces? **¿Puede ser que las posibilidades que ofrece un héroe de cómics sean tantas que nadie le *eche pelotas* al asunto?** Comienzo a pensar que sí.

Ahora que los superhéroes son mucho más famosos que antes (gracias a su salto a la gran pantalla) es todavía más difícil contentar a los exigentes *fans* que se saben al dedillo cada rincón del siempre cambiante universo Marvel o DC, Ni los propios creadores saben cuántas veces se han visto los diferentes planos, pero un seguidor lo tiene desglosado perfectamente en una imagen mental. Preguntadle a **Sheldon Cooper**, aunque con su memoria eidética siempre parte con ventaja.

En este punto entra en escena el nuevo ***Spider-Man*** de Insomniac Games. La desarrolladora ya ha hablado de algo diferente, alejado de las adaptaciones cinematográficas, más cercano a lo visto en las obras de Rocksteady. ¡**Tenemos ganador señores! ¡Alguien le ha *echado pelotas* al asunto y va a crear un juego completamente nuevo!** El hombre araña es uno de los personajes más icónicos de la Casa de las Ideas, y uno de los que más conflictos tiene a todos los niveles. Este joven enmascarado tiene que lidiar con villanos de lo más variopinto (alguno de ellos conoce hasta su identidad) y todo ello sin superar los 20 años. Podríamos decir que ni el Capitán América lo pasó tan mal contra los Nazis.

El terreno de los superhéroes es un poco tramposo, ya que nos da tanto material, que pensamos que cualquier cosa puede ser buena. Hay que ser más exigentes y los propios héroes deben plantarse, deben decir: ***hasta aquí***. Muchos de los títulos que han aparecido para consolas no han estado a la altura de historias verdaderamente complejas. Batman no es sólo la historia de Bruce Wayne, sino de toda una ciudad al borde del colapso por un sistema legal corrupto que hace más caso a los criminales que a los ciudadanos. Esto es solo un resumen básico de lo que podemos encontrar en el cómic de El Caballero Oscuro, y los hay bastante más oscuros y con temáticas más difíciles.

Quizá hablamos de que el género de superhéroes (si lo podemos llamar género) **debería madurar y no estar dirigido al público más infantil,** sobre todo cuando la media de edad de los seguidores del Hombre de Acero ya pasa de los 20 (e incluso de los 30 en algunos casos). Con una madurez así, **pedimos tramas más complejas, mecánicas renovadas y a las que las tengamos que dedicar un par de minutos para sacar todo el provecho posible** a la hora de enfrentarnos a los enemigos.

Con todo esto no hablo de juegos más grandes en cuanto a extensión, hablo de juego **más grandes en cuanto a aspiración**. *Deadpool* quiso comerse el mundo (y más cosas) y lo ha conseguido. No fue una película de mucho presupuesto (58 millones de dólares, recaudando más de 700 en todo el mundo), pero supo aprovechar todo el *caradurismo* del personaje para crear un entorno rocambolesco y lleno de chistes y chascarrillos. La película se adaptó al personaje y no al contrario.

Aquí es donde tienen que tomar ejemplo las desarrolladoras que quieran acunar en sus brazos un nuevo título que tenga como protagonista a un superhéroe. A fin de cuentas, todo protagonista con habilidades especiales que salva una ciudad podría ser catalogado como «*superhéroe*», por lo que no sería un hándicap a la hora de crear un juego. Puedo partir una lanza a favor de quien se quiera lanzar a esta aventura diciendo que los *súpers* de Marvel y DC tienen una identidad creada y **puede ser más difícil trabajar con eso que si se crea un personaje desde cero**, pero igualmente es un reto.

Con todo, parece que el camino se ha encauzado, y puede que en futuros años veamos menos titulos de superhéroes, pero mucho mejores que los que han asaltado las estanterías de nuestras tiendas intentando colarse en casa con llamativas carátulas protagonizadas por **Hugh Jackman** o **Jessica Alba**. Debemos cerrar una etapa, debemos dar un paso adelante. Si la industria madura, todos los títulos que se lancen deben ser también más maduros. Deben tener en cuenta al público para el que se lanzan y dedicarse a superar todas las barreras que se les pongan por delante.

Mi confianza en el trabajo de Insomniac **es plena** y creo, de verdad, que van a hacer un trabajo magnífico con uno de los personajes más profundos de la Marvel y con más posibilidades.

INDIE VS TRIPLE A

FACTORES DE DESARROLLO

POR GAMER ENFURECIDO

La mala calidad de algunos de los últimos grandes juegos junto a una presencia cada vez mayor de juegos *indie* en el mercado ha generado cierta curiosidad dentro del público. Muchos usuarios no entienden que un juego de una gran empresa termine **siendo mediocre** y un juego hecho por unos aficionados **sea una joya,** lo que acaba provocando críticas hacia los desarrolladores. La principal diferencia entre ambos juegos está relacionada con su desarrollo y varios factores dentro del mismo que determinan el resultado de cada tipo de videojuego.

Antes de comenzar, debemos dejar claro qué es un videojuego *indie* y qué es un videojuego AAA. Un videojuego *indie* es aquel videojuego que está hecho por una desarrolladora independiente. Cuando hablamos de este tipo de desarrolladoras nos referimos a aquellas que no tienen ningún tipo de apoyo económico detrás por parte de alguna empresa distribuidora. Por lo que un videojuego *indie* sería aquel desarrollado sin el apoyo económico de una distribuidora y por un equipo pequeño, e incluso por un solo individuo. Los casos más recientes son los de ***Undertale*** y ***Stardew Valley,*** ambos desarrollados por una única persona, respectivamente.

Dentro de los videojuegos *indie* también hay diferencias porque algunas distribuidoras han empezado a apoyar económicamente a estos títulos con una gran proyección, lo que ha dado lugar a

un nuevo **tipo de juego llamado triple I.** Se trata de videojuegos cuyo desarrollo comenzó sin apoyo de distribuidoras, pero que durante el proyecto llamaron la atención de las mismas por su calidad. Algunos juegos considerados triple I son *Unravel*, que se desarrolló con el apoyo de EA y ***Ori and the Blind Forest***, que se desarrolló con el apoyo de Microsoft.

Por otro lado tenemos **los juegos AAA** que todo usuario medio conoce. Aquellos videojuegos que desde el inicio de su desarrollo cuentan con el apoyo económico de las grandes distribuidoras y en muchas ocasiones con una campaña de *marketing* o publicidad que los acompaña. Ejemplos de este tipo de juegos podemos verlos todos los días en televisión, como pueden ser *Uncharted 4* u *Overwatch*.

Una vez que tenemos claro lo que vamos a considerar como videojuego *indie* y videojuego AAA, vamos a centrarnos en los tres puntos principales que diferencian el desarrollo de cada uno, que son: **equipo, presupuesto y tiempo**. Con equipo nos referimos a los recursos humanos y de hardware o software de los que dispone la desarrolladora, el presupuesto es el dinero disponible para invertir en la creación del juego y por último el tiempo, es decir, el plazo para desarrollarlo en base a una fecha de salida. Estos tres puntos son los más importantes a la hora de desarrollar un videojuego sea del tipo que sea.

Comenzaré hablando de cómo se desarrollan estos tres elementos en cada tipo de videojuego. En primer lugar, los *indies* suelen comenzar con una **idea original e innovadora** que se pretende llevar a cabo por un individuo o un pequeño grupo de personas con los conocimientos suficientes como para desarrollar esa idea. Por lo tanto, en lo que al factor equipo se refiere, el desarrollo de los títulos *indie* suele contar con poco personal, desde un solo individuo a un equipo limitado.

Además del equipo humano hay que tener en cuenta también el **equipo tecnológico**. Nos referimos a los programas y ordenadores necesarios para llevar a cabo la idea. Los equipos y sus componentes dependerán del gasto que cada miembro del equipo de desarrollo haya realizado respecto a su ordenador personal. Lo mismo ocurre con el software necesario para el desarrollo, solo que en este caso es cierto que existen programas libres por los que no hay que pagar. A pesar de esto, muchos desarrolladores *indies* prefieren invertir en un mejor software de pago ya sea por calidad o por facilidad de uso.

El aspecto del equipo está mucho mejor cubierto en los AAA, ya que las empresas que desarrollan este tipo de títulos suelen contar con **grandes equipos de personas** para cada una de las áreas de un videojuego como pueden ser el diseño de niveles, el diseño de personajes, la programación, etc. Esto hace que la plantilla sea mucho más numerosa y a la larga aumenta la calidad del producto final debido a una mayor cantidad de profesionales por área.

El equipo técnico en los grandes juegos es de última tecnología puesto que debe serlo para conseguir una **alta calidad gráfica y técnica**. Dicho equipo, tanto los ordenadores como el software utilizado, son incluidos en el presupuesto a la hora de desarrollar el videojuego, aunque parte de este apoyo económico también procede de otras fuentes.

Respecto al **presupuesto económico** que se maneja en los juegos *indie*, suele considerablemente más bajo que en los juegos AAA. Si bien es cierto que en ambos casos se puede pedir un crédito o préstamo a una entidad bancaria, la dificultad para conseguirlo es mayor si no estás respaldado por una distribuidora. En este caso los *indie* se encuentran en desventaja respecto a los AAA. Las grandes desarrolladoras, por otro lado, no tienen este problema ya que tienen el apoyo de una distribuidora detrás que también puede cubrir parte del presupuesto.

Por último llegamos al que considero **el factor más importante** en el desarrollo de un videojuego: **el tiempo.** Al final lo que determina que un videojuego sea bueno no es solo su presupuesto o su equipo humano y técnico, sino el tiempo que se tiene para hacer el propio título, y es en este punto donde los indie tienen la clave para convertirse en joyas. Este tipo de juegos no tiene unos plazos que cumplir y ni se plantean una fecha de lanzamiento hasta que el producto está casi terminado. Esta libertad de plazos y fechas la proporciona la ausencia de una distribuidora y su apoyo económico, por lo que el juego tiene mucho tiempo para que quede como los desarrolladores quieren.

Por otro lado, los juegos AAA están **sometidos al yugo de los plazos exigidos** por la distribuidora, por lo que a pesar de trabajar en unas mejores condiciones técnicas y presupuestarias, los plazos y las fechas están marcadas y hay que crear un videojuego a contrarreloj. Es este factor junto con las condiciones de trabajo el que puede convertir a un *indie* en una joya o a un AAA en un juego mediocre lleno de fallos. Algunos juegos tan criticados por sus bugs podrían haber sido mucho mejores si los plazos y las fechas de finalización hubieran sido más amplias o flexibles.

Para terminar, me gustaría mencionar que no se trabaja igual cuando la idea de un videojuego pertenece a uno mismo que cuando dicho videojuego es por encargo de una distribuidora. **Las ganas y la ilusión** de crear un juego por cuenta propia otorgan una mayor satisfacción personal que trabajar en un juego por cuenta ajena. Por lo tanto, antes de caer en una crítica fácil al equipo detrás de un juego, deberíamos pensar los factores aquí explicados y en cómo trabajaríamos nosotros frente a estas circunstancias.

REALIDAD VIRTUAL TERAFLOPS Y JUGADORES

PROBABLEMENTE LA TECNOLOGÍA DEL FUTURO EN VIDEOJUEGOS HA LLEGADO EN MAL MOMENTO

POR MANUEL GUZMÁN

El año 2016 está siendo importante para la industria de los videojuegos en varios aspectos. Quizá hace un tiempo habíamos marcado el momento presente en el calendario como el punto de ruptura con el pasado y la entrada en una época completamente novedosa a causa de los dispositivos de **realidad virtual.** Hubo mucha expectación los meses previos al lanzamiento de Oculus Rift y HTC Vive, innumerables líneas escritas alrededor de estos dispositivos futuristas que servirían como portal hacia un nuevo estadio en el mercado de los videojuegos. Abril llegó y bajo unos **precios desorbitados** comenzaron a distribuirse los aparatos de Facebook y HTC, al tiempo que se consolidaba la información de que otras empresas como Fuze Entertainment, Huawei o la mismísima Google trabajaban en sus versiones del dispositivo de acceso a la realidad virtual, una vorágine de propuestas que interseccionaban también con los teléfonos móviles —Samsung Gear VR tomándolo muy en serio en colaboración con Oculus VR, Google Cardboard dando un punto sarcástico al asunto—. Recordemos que los dispositivos comercializados hasta la fecha funcionan en PC y, a pesar de que una de las principales funcionalidades que les atribuimos es la de reproducir videojuegos, ésta no es su única utilidad.

En otra esquina del ring **nos hemos encontrado con PlayStation 4 y su impresionante despliegue de calidad técnica** en *Uncharted 4*, **Xbox One sin terminar de perder la cara del todo** en el enfrentamiento con su apuesta por *Gears of War 4*, y un importante número de títulos multiplataforma que comienzan a enseñarnos lo que de verdad son capaces de hacer las consolas de última generación: potencia gráfica, una meta fija en la estandarización de los 60 fps, jugabilidad milimétrica y contenidos por un tubo. Por si fuera poco, tanto Microsoft como Sony han confirmado la existencia de nuevas consolas que pondrán una marcha más a la carrera por la potencia gráfica. PlayStation NEO y Project Scorpio están en fase de desarrollo, pero ya se han postulado como un complemento a las actuales consolas que supondrá mayor definición de imagen y **una cantidad anormal de *teraflops*** que prometen representar con mayor fidelidad los cabellos y poros de los personajes de videojuegos en un futuro próximo. La promesa de una alta definición 4K, que en teoría *sólo* implica ciertos ajustes de programación a la hora de construir juegos, ya ha suscitado algunos sudores fríos en las frentes de los diseñadores en muchas compañías de desarrollo. Opiniones y conjeturas enfrentadas que pronostican al menos un intenso trabajo extra para los currantes de Square Enix, Naughty Dog, Rockstar, Bethesda, Electronic Arts y demás, ¡como para andar pensando además en la realidad virtual!

Los hay valientes como **Valve, Ubisoft o Supermassive Games** que han tomado la iniciativa en cuanto a los mundos virtuales y **trabajan para nutrir la tecnología del futuro con contenido jugable**, mientras que otros recelosos como TakeTwo se han declarado escépticos con tan importante empresa. Está claro que en las primeras se ha impuesto una lógica de «apuesta de futuro» que salvaguarda cualquier riesgo que tomen en el momento presente, porque sencillamente serán las primeras marcas en ofrecer productos para estos nuevos soportes. Sin embargo no es una decisión fácil para las compañías desarrolladoras trabajar para la realidad virtual sabiendo que **la base de jugadores a día de hoy es escasa debido a los precios prohibitivos**. Que las grandes

EN ESTE MOMENTO PODEMOS CONSIDERARNOS COMPLETOS ANALFABETOS DE LA REALIDAD VIRTUAL

compañías de la industria hagan y deshagan con sus pronósticos de futuro está muy bien, pero no debería hacer falta recordar que los que mandan son los consumidores, y son ellos los que validarán el éxito o el fracaso de los diferentes sectores. Hace relativamente poco que ha pasado el E3, y se ha hablado mucho de las novedades que se han presentado. ¿Lo más sonado? Project Scorpio, el mundo abiertísmo e inmenso del nuevo *Zelda*, lo nuevo de *God of War*, la vuelta de *Quake*, la innovadora propuesta de *Prey*... **todos son grandes proyectos para las actuales consolas.** Y no es que hubieran faltado propuestas para la realidad virtual: entre Ubisoft y Sony hubo mucho espacio para los contenidos VR, pero simplemente han quedado en segundo plano para el público. Lo hemos comprobado en nuestra web y también en redes sociales. **El impacto de la realidad virtual entre el público ha sido realmente escaso** en comparación con el tráfico que genera la expectativa de las nuevas consolas mejoradas.

Es verdad que Oculus y Vive han salido antes de ayer, y que todavía falta PlayStation VR para empezar a activar ese mercado, **pero viendo el camino que está tomando la industria de los contenidos cuesta pensar en la realidad virtual como un sector de peso en el futuro próximo**. No sólo por el tema del precio, sino precisamente por la calidad de los contenidos que va a ofrecer. La resolución de los dispositivos actuales será buena, pero difícilmente óptima y casi *imposiblemente* comparable a las consolas mejoradas. Si pasaron años antes de ver el verdadero potencial gráfico que ofrecen las actuales consolas, ¿van a comenzar las compañías con otra enmienda justo cuando estamos en la cresta de la ola? Yo no lo haría, y menos viendo que hasta los *youtubers* dicen que a esta tecnología de realidad virtual le falta por mejorar en texturas y cuestiones técnicas. No pongo en duda que ésta será la tecnología del futuro, pero probablemente haya que apuntar que nos referimos **al futuro de otros sectores audiovisuales** que van a la vanguardia en la innovación técnica no interactiva. Hasta el momento dos grandes sectores audiovisuales parecen haberle cogido el tranquillo a la realidad virtual: el marketing experimental y la industria pornográfica —no se hagan los suecos que, al menos por la prensa, se habrán enterado de que PornHub ha abierto oficialmente su categoría VR—. También son sectores de gran interés de consumo que buscan renovar la experiencia de los usuarios, e incluso **es posible que a través de ellos** y otros sectores distintos del *gaming* (redes sociales, turismo...) **los consumidores nos vayamos familiarizando con este nuevo formato**, porque en este momento todos podemos considerarnos **completamente analfabetos** de la realidad virtual, y no sé ustedes pero yo no estoy dispuesto a desembolsar 700 dólares para ir aprendiendo.

Quizá a partir de octubre con el estreno de Sony en esto de la realidad virtual empecemos a ver esto con otros ojos, pero sólo es una posibilidad. La compañía japonesa ha demostrado saber llevar el timón de la industria del videojuego durante este periodo y quizá tenga preparada la fórmula para llevar a los jugadores hacia los mundos virtuales con una transición sencilla e indolora, al menos es lo que sugiere su precio de partida sustancialmente menor que el de sus competidoras. El éxito de los videojuegos en realidad virtual está por ver, lo que resulta innegociable desde hace tiempo es el uso de mayúsculas porque, más tarde o más temprano, ésta será la tecnología del futuro.

.



EL *NO*
JUGADOR

POR ROBERTO PINEDA

«*Fanboy*», esa palabra que utilizamos en el mundo del videojuego para calificar al fanático medio. El fanatismo está muy presente en este *hobby* que tanto nos gusta y, al igual que en cualquier otro ámbito, puede resultar siendo muy dañino para el sector que en este caso lo sufre. Es una realidad que el videojuego, al igual que el fútbol y otros terrenos, es una afición que levanta pasiones y puede calar hondo en los aficionados que lo disfrutan. Todos tenemos nuestros juegos favoritos, afinidad con una compañía o figura de la industria y, por qué no decirlo, también puede ser normal el hecho de que nos caiga mal alguien o mostremos animadversión por una empresa a raiz de diversos motivos. **Ser pasional es humano.**

El problema llega cuando se cruza la delgada línea que separa la pasión del fanatismo, algo que, lamentablemente, podemos ver a diario a través de los foros de discusión y las redes sociales. Es posible que no sea justo comparar lo que puede llegar a mover un sector como el que nos concierne con otros más relevantes como la religión o la política, pero lo cierto es que las pautas habituales en el fanático son prácticamente las mismas, independientemente del ámbito en el que las desarrolle. Me tomo la libertad de dar por hecho que a todos nosotros nos encantan los videojuegos y los vivimos con pasión, pero hay cosas que **no deberían estar presentes en un *hobby* tan sano y bonito como este.**

Por desgracia, analizado un fanático, analizados todos. Es por eso que nos basta con visualizar un sujeto aleatorio para comprobar su *modus operandi*, lo cual nos permite definir de una tajada a cualquier grupo fanático en su totalidad. Es posible que con la globalización de las redes sociales y otros espacios en internet todo esto se haya magnificado, pero no olvidemos que el fanatismo en los videojuegos lleva presente mucho tiempo. Sin ir más lejos, en la generación de los 16 bits tuvimos una guerra bastante agresiva en lo que a *marketing* se refiere, pero no vamos a habla del factor mediático sino de lo que sucede a pie de calle en el día a día; lo que hacen estos usuarios, que no tienen licencia para hacerse llamar jugadores.

Volviendo al sujeto del que vamos a hablar, echaremos un vistazo a varias de sus pautas habituales. Visualicemos a ese que siente especial predilección por una compañía, algo que automáticamente le hace sentir odio por otra, porque como es obvio en estos casos, lo primero que hay que tener presente es el hecho de que utilizan el logotipo de una empresa a modo de escudo de fútbol o bandera. Eso les hace permanecer posicionados en todo momento a favor de una y en contra de otra. Es irrelevante si ponemos como ejemplo a Nintendo, Microsoft o Sony porque **todos los fanáticos actúan de la misma forma independientemente de cual sea su bando**. La compañía es el elemento que da pie a que el sujeto ejecute sus rutinas habituales en todo lo demás: videojuegos, desarrolladores y medios.

Este perfil de ¿jugador? trata de imponer sus creencias por encima de la de los demás, no está dispuesto a negociar y cada día demuestra que es capaz de hacer muchas cosas, pero deja claro que si hay algo que no hace es jugar. Siente satisfacción cuando un título sale en la consola que posee pero no en la del vecino, desea que un juego de la compañía por la que siente hostilidad fracase a nivel comercial o trata de ridiculizar cualquier declaración que venga de alguna cabeza visible de la empresa que considera enemiga. Por no hablar de cuando estamos ante la llegada de un juego relevante y este sujeto pasa largos meses dando por sentado que será una obra maestra, usando expresiones más que dudosas como que este juego va a humillar a otro. **¿Cómo podemos explicar que alguien pase seis meses hablando de la resolución de un juego y en cuanto llegue a las tiendas, este individuo**



EL FANATISMO ES UNA PATOLOGÍA, ES ALGO QUE TRASCIENDE A TRAVÉS DEL TIEMPO Y QUE, LEJOS DE VERSE REDUCIDO O ANULADO, TIENDE A IR A MÁS

no vuelva a hablar nunca del juego en cuestión? ¿Por qué este tipo de perfil jamás habla sobre una mecánica jugable, una historia o un sistema de control? **Porque no es un jugador.**

Aunque en el videojuego es prácticamente imposible que estos sujetos lleguen a causar un daño real a otros usuarios, lo cierto es que las características a las que atienden no distan mucho del fanático medio que encontramos en el deporte. Cuando vemos noticias de grupos ultra que utilizan un evento deportivo para causar altercados, todos tenemos claro que por mucho que asistan a un estadio a ver un partido, a estos grupos poco o nada les importa realmente dicho evento y su desarrollo. En el videojuego sucede lo mismo: estos elementos no disfrutan de los juegos, ni siquiera tienen interés alguno por disfrutarlos. **Estos sujetos no tienen cabida en una afición tan sana como la nuestra.**

No hay que pasar por alto que el fanatismo es una patología, es algo que trasciende a través del tiempo y que, lejos de verse reducido o anulado, tiende a ir a más. **El fanatismo es el eje sobre el que gira lo que conocemos como guerra de consolas**, pero lo cierto es que no todo se resume en adoración u odio por un logotipo; puede ir a más. Recientemente vimos cómo un grupo de usuarios amenazaba de muerte a Sean Murray, cabeza visible de Hello Games y productor del esperado *No Man's Sky*. **¿El motivo para lanzar amenazas de muerte a un trabajador? Un retraso de dos meses del título que tienen entre manos**. He citado el caso de Sean Murray porque ha dado bastante de lo que hablar durante las últimas semanas, pero es solo uno de muchos otros en los que hemos visto como algunos individuos pueden convertir algo tan sano como son los videojuegos en algo peligroso y enfermizo.

Personalmente, he de confesar que si algo siento por este tipo de sujetos no es otra cosa que pena. Ciertamente, me da lástima que alguien que se hace llamar jugador se ponga a sí mismo obstáculos que le impidan disfrutar de cualquier videojuego. **En este *hobby*, al igual que en cualquier otro**, **hay que denunciar y expulsar a los fanáticos** o, como mínimo y como bien decía aquel capítulo de Halloween de *Los Simpson*, *«A los monstruos no mirar»*.

DESAFIANDO
PRIMERAS IMPRESIONES

POR LAURA LUNA

DE CÓMO HEMOS ACABADO ADORANDO A PERSONAJES QUE EN UN PRIMER VISTAZO NOS CAYERON MAL

El E3 es ese evento que da de qué hablar durante meses. Los rumores y expectativas crepitan desde meses antes de su emisión y sigue habiendo leña que quemar incluso meses más tarde. Las revistas, *blogs* y *videoblogs* de videojuegos hacen sus propios análisis y los jugones de a pie comentan entre ellos (ya sea detrás de una pantalla o alrededor de una *pizza*) lo que más les ha llamado la atención y qué juegos esperan con cada vez más impaciencia.

Recuerdo especialmente una reacción que me llamó la atención (para mal) en las redes sociales sobre *Mass Effect Andromeda*. **La *asari* que salía era demasiado fea y aquello era un ultraje**. En algunos circulos, era lo único que se comentaba; el resto del tráiler (aunque mostrara poco) pasaba a ser un segundo plano y algunos sentenciaban a BioWare por no saber hacer una asari atractiva según los cánones. Sobre ello y la belleza física que se le exige a los personajes femeninos de videojuegos, sean protagonistas o no, ya hablé en una ocasión anterior a esta.

Mientras escribía dicho artículo me vino a la cabeza, precisamente, la de veces que he prejuzgado un videojuego sólo con ver a su protagonista y/o personajes secundarios. Me atrevo a decir que a **todos nos sucede; todos hemos ejecutado una sentencia sobre un videojuego en cuanto a si nos resulta interesante o no nada más ver unos detalles en un tráiler.** Es una falacia que exista gente sin prejuicios; todos emitimos un juicio precipitado basado en poca información, aunque no seamos conscientes de ello. **Lo que nos diferencia es hasta qué punto nos dejamos llevar por esas primeras impresiones**.

La primera vez que vi a Kratos fue en una *demo* que se exponía en una tienda. Para mí era un calvo horrendo, con la consabida rudeza de un bárbaro, que pretendía ir de Dante incluso en la recolección de orbes rojos. Por aquel entonces, **no sabía que era el protagonista de la que se convertiría en una de mis sagas preferidas**. Cuando alguien muy querido me la recomendó con insistencia al conocer mi gusto por la mitología griega, el mundo clásico y los *hack 'n' slash* y cuando ese alguien me dio a probarla en su casa, conocí una historia que me fascinó por cómo seguía la estructura de las tragedias griegas clásicas, su visión retorcida y oscura de las leyendas helénicas. Y, sobre todo, comprendí a Kratos y su dolor incurable en forma de cenizas. Simpaticé con él, aun considerándolo un calvo horrendo a quien no me gustaría tener cerca en la vida real y aun siendo consciente de la palpable inspiración en *Devil May Cry*.

Y hablando de la saga del hijo de Sparda, también recordé cómo fui una de las detractoras del nuevo Dante. Yo adoraba al de cabellos albinos, lengua sarcástica, gabardina roja y elegante, al que no necesitaba apoyarse en el alcohol o el tabaco para demostrar chulería. No entendía por qué me lo habían cambiado por un adolescente que parecía jugar a ser mayor y con un estilismo que me recordaba a quien experimenta con la estética gótica por primera vez. Fue más tarde, cuando me dejé guiar por recomendaciones de otros seguidores de la saga, que me animé a conocerlo mejor y descubrir otro Dante al que he acabado tomando cariño, tal y como sucedió con el del 1, el 2 (sí, ese tan denostado) y el 3; y es que **parte del encanto del cazador de demonios es conocer a uno distinto en cada juego**.

Esto nos lleva a otra cuestión: **¿qué necesita un personaje para llamar nuestra atención y, por consiguiente, sobre el juego que protagoniza?** En estos casos relatados, fue el escuchar otras recomendaciones y decidir dar una oportunidad a los que juegos que había despreciado antes de la primera partida. Pero, ¿qué más necesita un personaje para resultarme atractivo en un primer vistazo, más allá de su belleza física?

En la primera impresión, sólo puedo decidir si su diseño me agrada o no, como me sucedió con Elizabeth de *Bioshock Infinite*, a la que percibí como una dama de aspecto delicado y poder inconmensurable y a la que luego consideré la verdadera protagonista de su título, además de uno de los personajes a los que más he querido a lo largo de mi historia de jugona. Un personaje, para crear esa curiosidad que te empuja a conocerle mejor, **tiene que tener carisma, mostrar algo de su personalidad que te haga recordarlo y lo haga destacar por encima de los demás, mucho más que unos rasgos armónicos y/o apetecibles.** La saga *Uncharted* me llamó la atención por el carácter chisposo y tan humano de Nathan Drake, que se vislumbraba en la propia demo; una de las cosas que recuerdo con más cariño de *Day of the Tentacle* eran sus protagonistas, feúchos, locamente adorables y con los que la gente de la subcultura friki nos sentíamos identificados; y confieso que lo que más me llamó la atención de *Mirror's Edge* era, precisamente, que Faith era distinta a todas las demás féminas protagonistas que había conocido. Guapa, pero no espectacular, de pequeña estatura y cuerpo fibrado, que se desplazaba a través de los tejados desafiando a una sociedad totalitaria.



En los videojuegos he conocido a centenares de personajes **llenos de vida, con los que he compartido aventuras deliciosas, con sabores alegres y amargos, a quienes no me importaría invitar a merendar si existieran en la vida real**. Y me habría perdido a muchos de ellos si me hubiera limitado a hacer caso únicamente a mi primera impresión. Por ello, antes de descartar a la asari de *Mass Effect Andromeda* por fea, esperemos a ver qué tiene BioWare que contarnos de ella, porque si en algo es experta, es en lograr que nos enamoremos de sus personajes inolvidables, como Fenris, Garrus o Morrigan.

TRAS LA VENGANZA

POR MARC ARAGÓN

Durante el pasado E3, todos aquellos que crecimos delante de una PlayStation 2 contuvimos el aliento durante un segundo cuando Sony comenzó su conferencia. **El Dios de la Guerra ha vuelto.** El gran as en la manga de la empresa nipona no se hizo esperar y los estudios Santa Monica revelaron la nueva aventura de Kratos. Como ya hizo su protagonista, *God of War* regresa del Hades para seguir contándonos su historia, aunque con importantes cambios en el núcleo mismo del juego.

En el vídeo de Sony **pudimos ver a un Kratos visiblemente envejecido** y con una poblada barba, aunque conservaba su calva y sus cicatrices. Por lo visto durante los diez minutos de *gameplay* mostrado, algo similar sucede con el juego. La fuerza y brutalidad del espartano no han desaparecido, los combates seguirán siendo despiadados y Kratos demostrará que no ha perdido ni un ápice de su habilidad para el combate, haciendo alarde de poder armado con un hacha o con sus propios puños. Sin embargo, el combate es uno de esos puntos en los que se apre-



cian mayores diferencias. **El antiguo estilo *Hack and Slash*, característico de la saga, ha desaparecido.** En su lugar tendremos un combate algo más pausado y estratégico.

Las clásicas espadas del caos, que Kratos llevaba encadenadas a sus muñecas, han desaparecido, aunque las cicatrices aún son visibles en los antebrazos del protagonista. En el video el espartano empuñaba un hacha grabada con unas runas que desprendían un brillo azul y recubrían su filo de hielo. Este arma parece tener mucha menos velocidad y alcance que las antiguas espadas gemelas, acercando al personaje a sus enemigos y **forzando al jugador a medir sus ataques en lugar de aporrear cuadrado y triángulo para encadenar combos.**

La clásica cámara sobre raíles se sustituye por otra que nos permitirá, por primera vez en la saga, mirar a nuestro alrededor con libertad. Esta cámara se situará a la altura de la cintura de Kratos, dejando al personaje a un lado para que podamos centrar nuestra atención en el entorno. En los momentos de acción, **la cámara se acercará o alejará para ofrecernos los planos más espectaculares de la escena**, de una forma muy parecida a cómo lo hizo Rocksteady en su saga *Batman Arkham*.

Pero los mayores cambios del juego no llegan desde su apartado técnico, sino desde la propia historia. Como muchos recordaréis, la última aventura del espartano terminaba con la muerte de Zeus y el mundo sumido en caos. Concluida su venganza y para escapar a una última manipulación de Atenea, Kratos se suicida, liberando así el poder de la Caja de Pandora que había conseguido en el primer juego. De esta forma, **el mundo recibía una segunda oportunidad, esta vez sin dioses de por medio.** Tras la última escena, el juego nos mostraba un reguero de sangre donde antes estaba el cadáver de Kratos, dando a entender que atravesarse el pecho con una espada de dos metros no es mortal para el pálido guerrero.

Lo que ahora sabemos, es que **Kratos consiguió sobrevivir, recuperarse de sus heridas, encontrar un nuevo hogar y formar una familia.** El paso de los años ha cambiado a Kratos, quien tras cumplir su venganza contra todos los dioses del Olimpo intenta recuperar algo del hombre que fue antaño y la vida que podría haber llevado de no haber sido por Ares. La escena escogida para presentar el juego nos muestra cómo Kratos intenta enseñar a su hijo a cazar, con la dureza y severidad que cabría esperar del semidios.

Por lo que sabemos, **el niño nos acompañará durante toda la aventura**, lo que nos dará la oportunidad de conocer nuevos aspectos de la personalidad de su padre. Sin embargo, la personalidad de Kratos no es algo que haya preocupado a los jugadores. **Es fuerte, está enfadado y quiere matar dioses**. Eso es todo lo que importaba de él y era más que suficiente para darnos tres juegos de los que hacen época. El giro de la trama hacia algo más emocional parece forzado, intentando convertir un *hack and slash* en algo que nunca ha sido.

Pero claro, los tiempos cambian y las cosas evolucionan. Lo que se ha visto hasta ahora es realmente una parte muy pequeña del juego, que podría convertirse en algo nuevo y mejor (o en algo que nunca debería ver la luz). Resucitar a Kratos para ponerlo en otro juego que siguiera los pasos de sus predecesores podría haber sido un error. Los anteriores aportaron innovación y mecánicas muy rodadas, aunando ambas para conseguir algo que gustó a los jugadores desde el primer momento. **En esta ocasión, un juego demasiado conservador no sorprenderá y uno demasiado innovador no conservará la esencia de los anteriores**. El estudio Santa Monica tiene la difícil tarea de reconstruir su mayor éxito desde cero, de forma que sea reconocible, pero diferente.

Afortunadamente, han tomado algunas decisiones que, a día de hoy, ya parecen aciertos. **Dejar atrás a los dioses del olimpo y apostar por la mitología vikinga es uno de ellos**. Se trata de una cultura reconocible por todos, pero cuyos detalles son desconocidos para la mayoría. Todo el mundo podría nombrar algunos dioses nórdicos (el cine reciente ha tenido mucho que ver en esto) pero existe mucho de esta cultura que el gran público desconoce. **Una de las criaturas que se oculta a plena vista en el video mostrado es *Jörmungandr,* la serpiente de *Midgard* o serpiente del mundo**. Se trata de un reptil engendrado por el dios Loki, tan gigantesco que podría rodear el mundo y morderse la cola. Al final del vídeo se la ve serpenteando entre las colinas como si fuese un gigantesco río plateado y su imagen ha reemplazado a la omega en el logo del juego, por lo que podemos suponer que tendrá gran peso en la historia.

Cientos de criaturas tan espectaculares como esta se esconden en los mitos nórdicos y con ellas se pueden componer otras tantas historias que pongan a prueba al espartano. **La clave será presentar a Kratos como el guerrero que era** y darle un motivo para que lo siga siendo. Los recuerdos de la muerte de su familia lo seguirán atormentando. La presencia de su hijo le recordará lo que él mismo destruyó y, al mismo tiempo, lo que todavía puede conseguir. Pero lo más importante es que consiga cautivar de nuevo con sus hazañas a una generación de jugadores que, al igual que él, han cambiado con el paso de los años y esperan algo que les asombre tanto como en las pasadas generaciones.





Decisiones en los Videojuegos

POR LUNA MÁRQUEZ



Algo que cada vez va gustando más son los **juegos que nos plantean situaciones extremas**, esas en las que tenemos que aportar nuestros valores, ideas y decisiones para que la historia tome un camino u otro muy distinto. Lo que podríamos definir como elegir tu propia aventura, de forma que realizar acción tras acción consiguiera meternos más en la piel del propio protagonista mientras nos desenvolvemos en un ambiente más maduro y más alejado de una simple combinación de botones. Ese pensamiento en nuestra cabeza que dice: «**Lo que hago tendrá consecuencias**».

La simple elección de ir a una dirección, un personaje, un si o un no, podrían desencadenar un repertorio de situaciones que harán que no nos cansemos de probar qué efectos tendrán unas u otras opciones, algo que permite alargar la duración de este tipo de juegos, aunque siempre con un final diferente. **Con el paso del tiempo, las decisiones han ido aumentando su complejidad, su capacidad narrativa y cómo no, su estilo visual**. La experiencia que ganamos se queda en nuestro propio sentido de la moral más allá de saber que jugamos a un videojuego. Obviamente no sólo hablamos de decisiones cruciales que determinan el clímax de la trama, sino también de elecciones que pensamos que no tendrán ninguna relevancia y nos sorprenden siendo trascendentales. Por ello, os traigo un breve resumen con algunos de los **juegos que nos han permitido tener voz propia en su historia y hacerla nuestra**.

Para empezar os traigo a la más que conocida saga *Fable*, en la que nos vamos a centrar concretamente en *Fable II*. Obra del genial Peter Molyneux, con una historia que no sólo empezaba de forma brillante mostrando un prólogo en el que somos niños y nos buscamos la vida con nuestra hermana Rose en la ciudad, sino que terminaba con una decisión con hasta tres posibles consecuencias que podía sacar nuestro lado altruista, romántico o avaricioso. Todo ello después del devastador momento que tiene lugar antes, con Lucien y nuestro fiel compañero perruno. La elección es tan simple como compleja: ¿harías un sacrificio y a cambio resucitarías a todos los muertos que levantaron la Tattered Spire? ¿Conservarías a tu hermana, tu perro a la persona que amas y a tus hijos o los perderías por cambiar el destino de esos miles de muertos?

¿Quizá te quedarías con un millón de piezas de oro para ti solo? **Aquí la decisión es única y exclusivamente de cada jugador** en base a la moralidad, la justicia o simplemente siguiendo su corazón.

Por otro lado, *Farenheit*, juego escrito y dirigido por el fundador de Quantic Dream, David Cage. Su historia comienza con Lucas, el protagonista de la aventura, que se ve sometido en trance propiciado por una tercera persona y asesina a sangre fría a un civil que se encontraba en el momento y lugar equivocados. Nuestra primera prueba será eliminar todo rastro del cadáver y las pistas que puedan llevar hasta nosotros. En este título **tendremos que tomar decisiones en cortos periodos de tiempo, algo que nos puede llevar a errores**, ya que podemos pulsar un botón de elección distinto al que habíamos decidido y nos cambie la trama argumental. Esos momentos pueden llegar a ser realmente estresantes. El desarrollo de los diálogos puede desembocar en una respuesta que conduzca a una pista errónea. Tampoco tenemos que preocuparnos mucho, ya que la mayoría de veces las acciones que elegimos no tienen consecuencias negativas o distintas al guión del juego.

La desarrolladora Telltale también posee un título donde las decisiones son cruciales. Se trata de *The Walking Dead* basado en el cómic creado por Robert Kirkman y que se aleja bastante de la serie de televisión. **Tendremos que enfrentarnos a trascendentales decisiones como perdonar a alguien que está infectado asumiendo que morirá o dejarlo atrás porque valoramos más la vida del grupo**, elegir entre salvar a un hombre con familia o a un niño y más situaciones de vida o muerte que deben ser tomadas en solo unos segundos. Apenas se nos permite pensar ni poder fiarnos más que de nuestra intuición. Habrá que tener especial atención a lo que queramos, ya que todos tendrán «memoria» y recordarán todo lo que hayas podido decir, por lo que una elección *a priori* irrelevante se convierte en un elemento desencadenante de algo que sí es relevante y que nos hace sentirnos tremendamente inseguros al pensar que podemos estar mintiendo a menudo y si podrán pillarnos. Nuestra mayor hazaña, (a parte de sobrevivir, claro) será fortalecer la relación entre el protagonista Lee y la pequeña Clementine, construida a base de pequeños detalles y elecciones.

Si hay un creativo que siempre nos ha querido poner a prueba de verdad, ese ha sido David Cage (como ya habíamos dicho, dirigió *Farenheit*). El premio gordo se lo ha llevado con *Heavy Rain*. En esta ocasión el juego va mucho más lejos puesto que **la mayor parte de nuestras elecciones cambian el curso de la aventura de forma drástica** y, por si fuera poco, nada de lo que hagamos —o dejemos de hacer— tendrá como efecto el fin de la partida, ni siquiera una hipotética muerte de alguno de los cuatro caracteres principales. En *Heavy Rain*, como en la realidad, el mundo sigue girando independientemente de las decisiones que tomemos. ¿Ver morir a nuestro hijo o matar a otra persona? **Cada decisión cuenta, naturalmente**. Pero también todo puede ser una enorme farsa, y como ya vimos en la saga de cine de terror *SAW*, que se trate más de una prueba de fe absoluta que un acto de suicidio. Desde luego, este título tiene una de las formas narrativas más complejas que hayamos podido ver en los videojuegos.

Para finalizar, es imposible no nombrar el exitoso proyecto de Dontnod, *Life Is Strange*. Poquísimos juegos pueden compararse al sistema de causa-consecuencia de este título. Lo que empieza como un juego de inicio lento, pausado en sus mecánicas y dando la impresión de ligero en cuanto a argumento, se acaba convirtiendo en una de las historias más emocionantes y conmovedoras que he tenido la suerte de experimentar en todos estos años. No hay muchos casos de juegos que lleguen conectar con sus personajes de forma tan estrecha como Max y Chloe, las dos adolescentes que protagonizan *Life is Strange*. Ayudar a un personaje a menudo depende de lo que nos importe a nivel personal, pero lo que Dontnod hace al final del episodio 2 es soltarnos una bofetón de realidad con respecto al *bullying*. La carga de conciencia no recae solo en la protagonista del juego, sino en nosotros, que hemos tomado la decisión. Al ser tan «humano» consigue que nos sintamos totalmente identificados con los personajes o situaciones que irán sucediendo a lo largo de la trama y, por lo tanto, hacernos sentir realmente mal si no obtenemos el resultado que esperamos. **En esta ocasión, el tiempo estará a nuestro favor, ya que podremos manejarlo como pasa en *El efecto mariposa***. Podrás repetir algunas elecciones una y otra vez hasta que creas que has elegido la mejor, pero incluso en esas ocasiones, acabarás dándole vueltas al asunto más tarde, al ver qué consecuencias ha tenido tu elección. Cabe señalar que rebobinar el tiempo afecta a todo excepto a Max, con lo cual tienes una ventaja tremenda sobre lo que te rodea y por lo que podremos descubrir hasta puzles que pueden pasarse por alto sino volvemos atrás.

Si echamos un vistazo al panorama actual de los videojuegos, sólo puedo soñar con lo que serán capaces de crear los desarrolladores con respecto al sistema de decisiones morales en un futuro. Puede que para muchos de vosotros sea sólo un sistema de juego más, algo divertido o curioso, novedoso cuanto menos y que ayuda a experimentar algo más allá de un argumento lineal que ya viene con un final escrito y que no tendrá más vuelta de hoja. Es totalmente respetable. Pero para algunos de nosotros **es genial dejarse llevar por la ficción** y por las situaciones que nos proponen algunos títulos y, sobre todo, para **recordar que toda acción siempre tiene sus consecuencias**.

REALISMO **GRÁFICO**

DEFECTO MÁS **QUE** VIRTUD

POR ADRIAN DÍAZ

> **Buscar lo bonito no siempre es lo adecuado**

¿Recordáis aquellos maravillosos *FPS* de los 90? La gran mayoría de vosotros sí, incluso apuesto a que más de uno tiene instalado un *Quake* o un *Half Life* a la antigua para rememorar viejos momentos. Me incluyo entre ese elenco de personas, pero tengo un verdadero motivo para hacerlo: no lo hago por su adictiva jugabilidad ni por su efectividad en lograr ser un buen juego del género, sino **por su personalidad**, sobre todo en el apartado gráfico que muestran muchos juegos de antaño. Se trata de una seña de identidad que a medida que ha ido avanzando el desarrollo de videojuegos, los motores gráficos y su potencia, **se ha ido perdiendo poco a poco** para centrarse en una búsqueda de la realidad más que destacar por tener unos gráficos muy propios.

Sin irnos más lejos, podemos rescatar títulos shooter que por suerte intentan conservar ese espíritu: *Splatoon*, la serie *Metroid Prime* o el mismo *Team Fortress 2* y consecuentemente *Overwatch* son ejemplos claros, además de ser un éxito rotundo. Y me quiero centrar especialmente en los *FPS* **ya que es el género que más obsesión tiene en encontrar el máximo nivel gráfico** sin importar si de veras hay que sacrificar otras facetas del juego. El último *Battlefront* es un bonito derroche audiovisual, pero poco más. Y el nuevo *Battlefield 1* apunta a querer ser lo mismo, a la vez que *Call of Duty: Infinite Warfare* también pondrá toda la carne en el asador para asegurar un trono que ve que puede peligrar – aunque para muchos lleve años destituido de la corona, pero las ventas no dicen lo mismo -. Es por eso que ya no me generan interés este tipo de títulos, y disfruto más echando una partida a *Insurgency* – juego que aún usa un discreto motor Source -, o al nuevo *Unreal Tournament*, aún en fase *pre-alpha* pero que no se deja llevar por esta corriente. Me lo he pasado genial con el último *DOOM*, donde se nota que id Software sabe que gente como un servidor aquí no quería un *DOOM* con un diseño realista total. **Queríamos colores irreales y chillones**, donde pudiéramos distinguir a los enemigos desde lejos gracias a ello y que cada pantalla fuera un mundo diferente. Y bien que lo logró, sin caer en la espiral de la nostalgia y con unos estándares propios de 2016.

Sin embargo, a *Fallout 4* aún no he podido echarle más de tres horas. Y es que el problema de querer aparentar que todo puede parecerse a la vida real es caer en la trampa de que **todo parece idéntico**. En ciertas escenas, el nivel de detallismo es tal que cuesta fijarse en algo en concreto. Y no solo eso: cuesta fijarse en algo que sea realmente relevante. No nos engañemos, está muy bien ese logo de Hollywood medio derruido ahí al fondo, o ese coche volcado en llamas que ha explotado delante de tu cara hace cinco minutos. Pero no es más que eso, puro adorno. Ninguna interacción, ni siquiera un ítem como munición o salud que nos permita verlo más de cerca y no de reojo como la gran mayoría haríamos. No estoy diciendo que ponernos en contexto visual no sea importante, pero con las capacidades técnicas de los tiempos que corren todo debería ser mucho más dinámico. **Porque importa poco, pero a la vez importa mucho**.

Y es que precisamente los juegos que le dan importancia al entorno sin tener que bajar la calidad gráfica a unos niveles desastrosos **han sido éxitos rotundos**. ¿Qué opináis de *Portal*? Sí, el propósito del juego precisamente es interactuar con lo que haya a tu alrededor, pero precisamente eso es lo que le da vida al juego y pese a que lo más «interesante» que puedes hacer es tirar una taza de café al suelo. Todo lo que vemos a nuestro paso **se siente vivo y no son puros gráficos estáticos**. Previamente, *Half Life 2* salvó los muebles a su manera: el mundo medio destruido que recorríamos estaba diseñado para ser eficiente y útil, y notábamos que ciertas cosas estaban ahí. Aunque la exploración fuera casi nula, el truco de presentarnos un mundo casi post-apocalíptico nos daba ese plus de curiosidad **Pero no es la solución correcta**.

Volviendo a rescatar DOOM y sobre todo en la primera entrega original, quiero recalcar que su diseño «abstracto» **en primer lugar se enfocaba en la jugabilidad y luego trataba de adaptarse a la estética**. Como he mencionado al principio del texto, la saga *Metroid Prime* también hacía



un buen trabajo en este campo. Pese a que tenía mucho más detalle gráfico, intentaba crear un mundo a su manera. ¿Quién iba a pensar que una oscura cueva iba a tener puertas selladas? ¿Y a quién le importa que sea realista o no?

Para que un título enganche, y más un género tan explotado como los *shooters*, **hay que sorprender al jugador**. E imitar el mundo real no es una buena idea. Es algo que vemos cada día, que ya sabemos lo que hay gracias a todo lo que tenemos a nuestro alcance y que a medida que hay más juegos así, el interés es inversamente proporcional. En una captura de pantalla todo queda muy bonito, pero a la hora de jugar ese momento pasa por tu lado por segundos y queda atrás en la memoria de la campaña del juego que estás jugando, que probablemente sea tan corta que ni te des cuenta de ese ni de otros muchos detalles. Crear un juego con un estilo de arte que rompa los estándares **es lo que nos hace disfrutar un juego en su totalidad**.

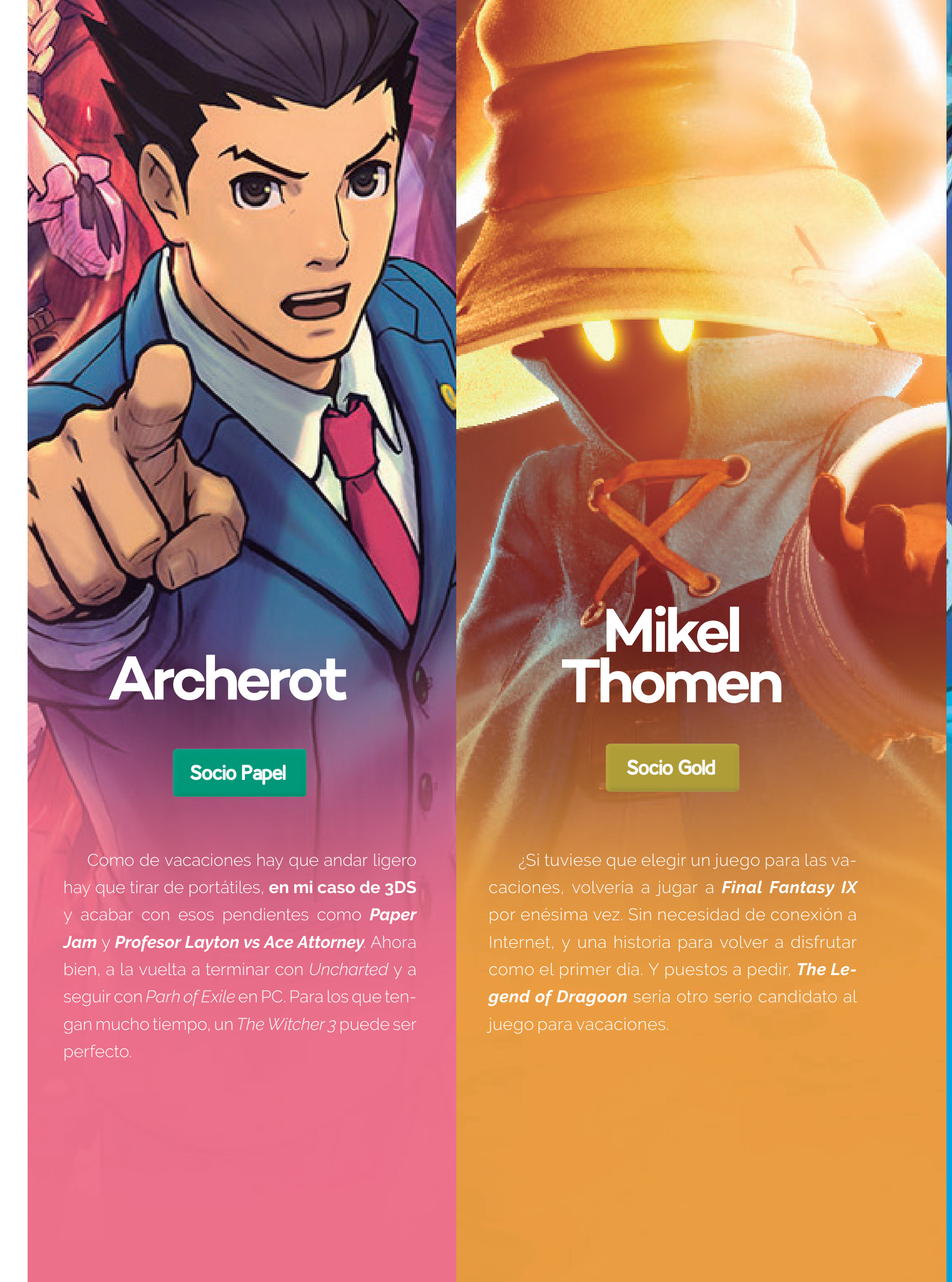
Como decía de *DOOM* – y perdón por la redundancia, pero me parece el ejemplo idóneo – esa idea de querer ser algo original lo llevó al máximo exponente. Había que dar cincuenta vueltas al mapa buscando esa llave que nos hiciera pasar por la puerta. Había secretos dentro de secretos, de esa pared que habías visto que bajaba y te llevaba a una sala aislada. Y no precisamente tres contados presentados a modo de *easter egg* o huevo de pascua, tan común en los títulos actuales, sino un verdadero salto de recursos a nuestro alcance para futuras pantallas. Estos no se encontraban por casualidad, sino que había que romperse el coco para conseguirlos. Y todo esto, poco a poco, se ha ido diluyendo hasta desaparecer en casi todos los juegos. **Todo por alcanzar el realismo**.

No consigo entender la verdadera obsesión de la industria del videojuego con querer lograr gráficos realistas. En muchos títulos, **hacen el juego peor en sí**. Es perfectamente posible y viable tener un estilo de arte más que tener a medio equipo de desarrollo modelando grandes y detalladas fotos de rocas reales. Desde aquí, os pido a todos los estudios que experimentéis un poco más. Cread esos mundos tan raros y abstractos que siguen sus propias normas y te llevan a su madriguera con ellos.

el Socio Opina

Los socios tenéis mucha voz en GTM, y éstas serán las primeras de muchas página que os dediquemos. ¡Queremos conocer vuestra opinión sobre todo! La pregunta de este mes ha sido:

¿QUE JUEGO OS LLEVARÍAIS DE VACACIONES PARA VOLVER A REJUGARLO?



Archerot

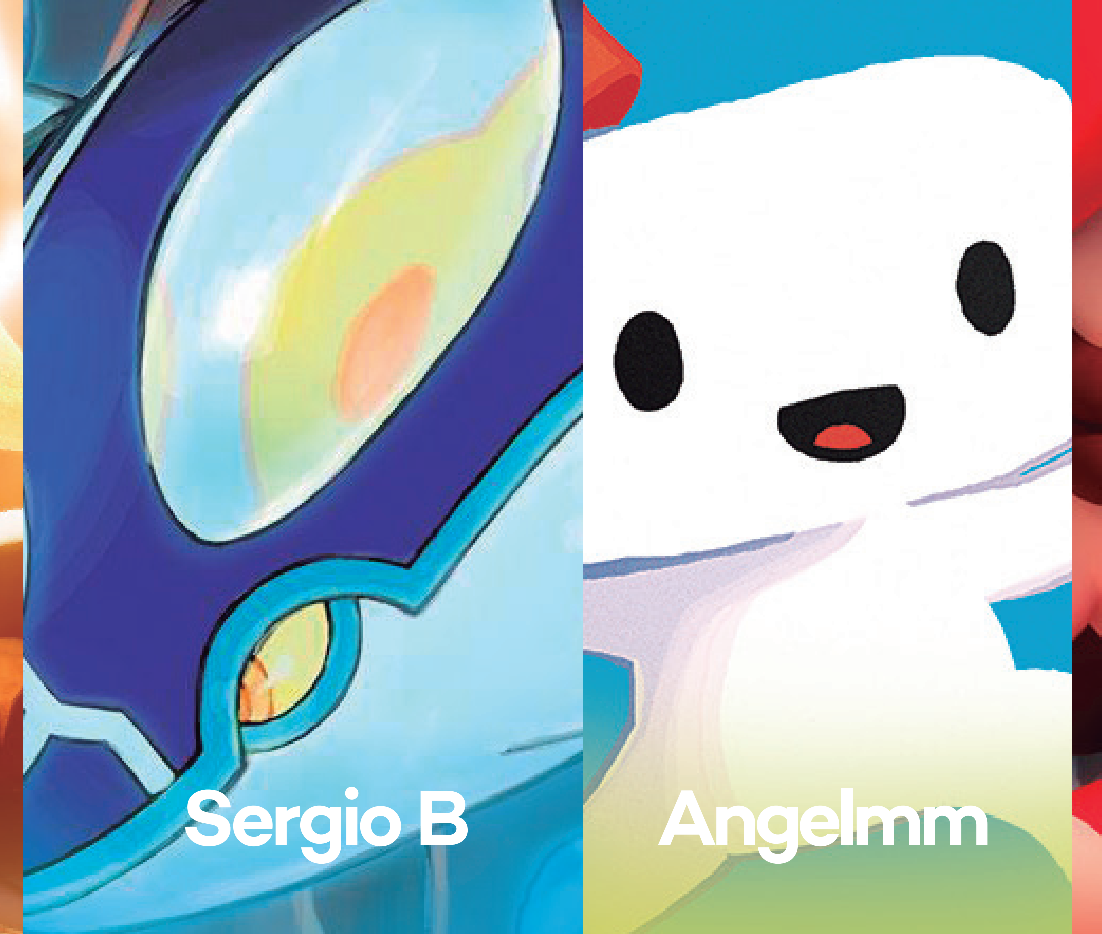
Socio Papel

Como de vacaciones hay que andar ligero hay que tirar de portátiles, **en mi caso de 3DS** y acabar con esos pendientes como ***Paper Jam*** y ***Profesor Layton vs Ace Attorney***. Ahora bien, a la vuelta a terminar con *Uncharted* y a seguir con *Parh of Exile* en PC. Para los que tengan mucho tiempo, un *The Witcher 3* puede ser perfecto.

Mikel Thomen

Socio Gold

¿Si tuviese que elegir un juego para las vacaciones, volvería a jugar a ***Final Fantasy IX*** por enésima vez. Sin necesidad de conexión a Internet, y una historia para volver a disfrutar como el primer día. Y puestos a pedir, ***The Legend of Dragoon*** sería otro serio candidato al juego para vacaciones.



Sergio B

Socio Gold

Al igual que otros socios suelo tirar de portatil. 3DS es fija en mis vacaciones.

Me encanta estar de vacaciones y superar niveles de cualquiera de los juegos de Mario. Ahora estoy rejugando ***Super Mario 3D Land*** ¡pero a ratos también le meto a ***Hyrule Warriors***! Qué bien sienta reventar cientos de monicacos con un buen combo. Como objetivo para el fin del verano, repasarme ***Pokemon Zafiro Alfa*** que se me fastidio la partida que tenia y quiero prepararme para Sol.

Angelmm

Socio Gold

Lo primero sin duda, es acabar ***Fez*** que me está encantando y tengo ganas de resolver todos los puzzles (si es que puedo). Siguiendo la misma línea, otro juego que me ha enamorado es ***Unravel*** en PS4. Si nos vamos unos años más atrás, quiero volver a coger ***Megaman X6*** y el Metroid de NES. El primero me lo pasé en su momento y el segundo no lo llegué a terminar, y estas cosas no se pueden dejar a medias.

Por último, pienso que hay que prepararse para el ***Pokemon Sol/Luna***. Por ello Nintendo 2DS va a ser mi compañera junto con el mitico ***Pokemon Azul***. Y si, también soy de los que se ha apuntado a echar a andar para capturar Pikachus en ***Pokemon GO***.

Javierpa

Socio Gold

Para las vacaciones si te vas de viaje lo ideal son las portátiles. Siempre recordaré ese verano de camping con la familia donde la Game Boy Pocket con ***Pokémon Rojo*** me acompañaron como único entretenimiento tecnológico. Me llevé más juegos pero ese fue al que más jugué y lo disfruté muchísimo. Otro ideal para verano es el controvertido ***Super Mario Sunshine*** de Gamecube, juego creo yo con más detractores que defensores pero que a mí me encanta y que por su temática es ideal para estos días calurosos. Sea un juego pendiente o uno de tus favoritos, el verano es tan buena época como las otras para disfrutar de nuestro entretenimiento favorito, porque de esto no se cansa uno.





DIRECTOR

JORGE SERRANO

SUBDIRECTOR

JUAN TEJERINA

JEFE DE REDACCIÓN

JUAN PEDRO PRAT

RESPONSABLE DE CONTENIDO

CARLOS SANTILLANA

REDACTORES

MARC ARAGÓN

JAVIER BELLO

FERNANDO BERNABEU

ALEJANDRO CASTILLO

ADRIÁN DÍAZ

MANUEL GUZMÁN

LUNA MÁRQUEZ

OMAR MORENO

ROBERTO PINEDA

IVÁN RAMÍREZ

BORJA RUETE

GAMER ENFURECIDO

COLABORADORES

LAURA LUNA

DANIEL ROJO NAVARRETE

DISEÑO

JUAN PEDRO PRAT

JUAN TEJERINA

JAVIER BELLO

AGRADECIMIENTO ESPECIAL

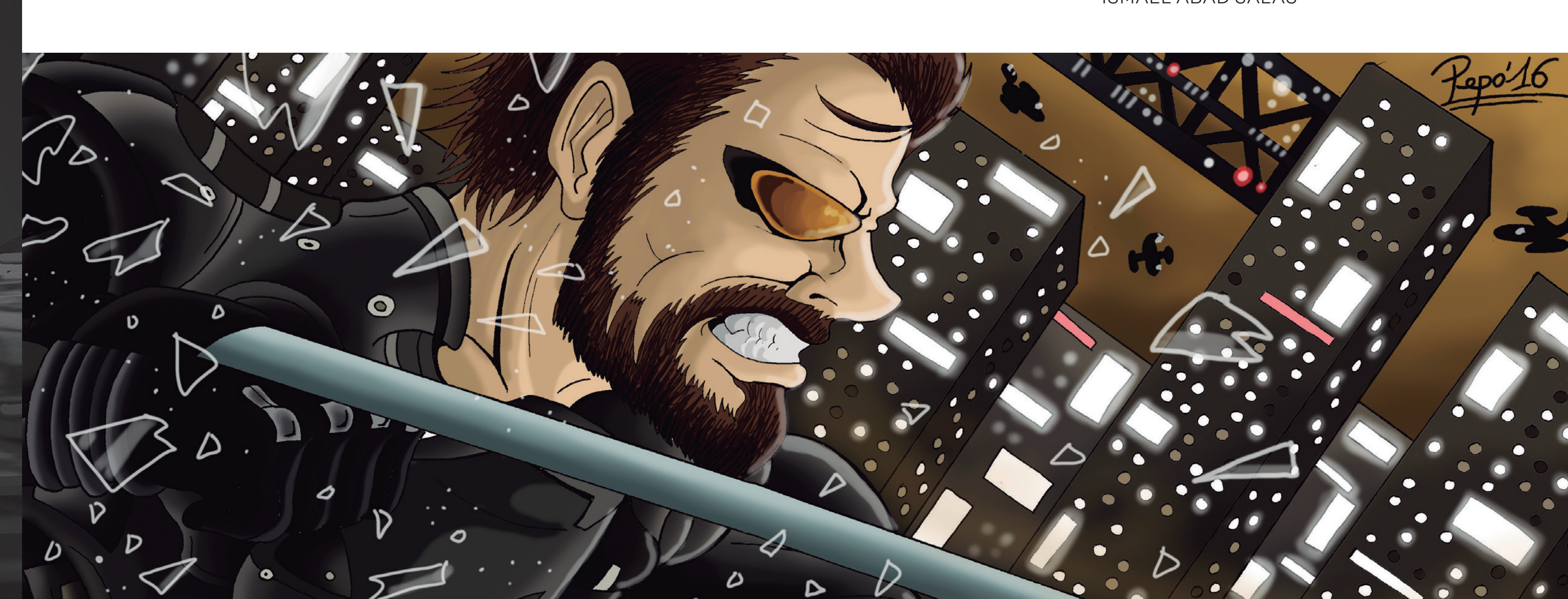
VIRGINIA BUEDO RODERO



¡GRACIAS POR EL APOYO INCONDICIONAL DE NUESTROS SOCIOS GOLD!

MARÍA MORENO TORROBA
ALEJANDRO SUÁREZ BONAL
JAUME MINGOT BUFORN
CARLOS DAGANZO AGUDO
ENRIC LLOP ALONSO
JESÚS GANDOY DASILVA
MARC SÁNCHEZ MARTÍNEZ
ÁNGEL DE MIGUEL MEANA
ROQUE GUILLÉN NAVARRO
JUAN RAMÓN ESPINOSA
ADRIÁN TORRES FERNÁNDEZ
JORGE REGUERA LAÍZ
CARLOS MARTÍN GARCÍA
ALEJANDRO GARCÍA RAMOS
HÉCTOR LÓPEZ ALEMANY
JUAN ANDRÉS HURTADO DE MENDOZA
RUBÉN FÚNEZ TORAL
HODEI TIJERO HERNÁNDEZ
DAVID RIOJA REDONDO
JON CALOGNE SIMON
LUIS IGNACIO ROCHE BENEDIT
FREDERIC BISQUERT CARRERAS
ALEJANDRO CEBRIÁN FERNÁNDEZ
PABLO FUERTES SAINZ PARDO
XAVIER SOLÉ PLANAS
PEDRO HERRERO
DAVID MARTÍNEZ BERTÓLEZ
LUIS CALVO CAUDEVILLA
DIEGO VILLABRILLE SECA
PABLO JIMÉNEZ MARTÍN

JOSÉ LUIS OJEDA RODRÍGUEZ
IÑAKI BIENDICHO CORTIJO
FRANCISCO FERNÁNDEZ GLZ
YERAI DEL PINO LÓPEZ
BORJA RODRÍGUEZ GONZÁLEZ
JORGE H. PEYRET
MANUEL VALLEJO SABADELL
RAIMÓN MARTÍNEZ PRATS
RUBÉN COSTA GARCÍA
JUAN MANUEL CASADO TRIGUERO
MANUEL LÓPEZ SÁNCHEZ
SERGIO BIENZOBAS CUENCA
JAVIER GARCÍA
JOAN LLORENS GALÍ
Mª DE LA PAZ MARTÍN COLINA
ENOC BENÍTEZ HERRERA
JAVIER PALACIOS BARRIGA
CARLOS ZARZUELA SÁNCHEZ
SERGI MESTRES SALAS
SIMÓN GONZÁLEZ CEPEDA
Mª DEL CARMEN BELLIDO VELÁZQUEZ
ÓSCAR BUSTOS GARRIDO
JERÓNIMO MIRALLES PERAILE
ELISABETH LÓPEZ MACÍAS
LUCIANO GARCÍA
JUAN MIGUEL RUÍZ CAMPOS
JORDI LOPP ALONSO
VIRGINIA MARTÍNEZ MOYA
MIKEL TOHEM PÉREZ
JORGE ENCUENTRA FERNÁNDEZ
ISMAEL ABAD SALAS



DESCUBRE

la portada que no ganó en las votaciones



GRACIAS POR ESTAR CON NOSOTROS

¡NOS VEMOS EL 5 DE SEPTIEMBRE!

¡DESCÁRGATE NUESTRA **APP** PARA ANDROID & iOS!

